数字化用户
游戏日
定价9.8元
本期优惠价7.8元
ISSN 1009-0843
07 >
2004年7月1日出版
定价9.8元人民币
国际标准刊号 ISSN 1009-0843
国内统一刊号 CN51-1576/TN
www.gameday.com.cn
邮发代号62-99
免费咨询电话：8008864689
总第57期
2004年 7月号
赠送别册
超级机器人大战MX
原创剧情小说
极限研究
超级机器人大战MX
东京魔人学院：符咒封录
马里奥VS大金刚
蜡笔小新 呼风唤雨电影大作战
公主假日
足球王国
吉野家
范·海尔星
群英会
美国漫画英雄杂谈
电车魂
纪念电车百年&电车GO!FINAL
寂静岭4独家通关攻略
数不胜数的全新要素
绝对华丽的视觉冲击
一万年后的宇宙
异度传说攻略始动
随书免费附赠
GAME DAY
SHADOW HEARTS II OST
游戏日
樱坂消防队
信长战记
依丽思的工作室
失落的阿雅索菲亚
转生学院 幻苍录
变形金刚
完璧攻略收藏
密傳
TANTRA
www.tantracn.com

2004专题游戏网站设计制作大赛
大赛主办单位和协办单位：
主办：中国青少年网络协会；中国联通
承办：联通游戏网（www.game165.com）
协办：《游戏日》上海技展、《家用电脑与游戏》《大众网络报》、《电脑商情报·游戏天地》、“有风的日子”网站。
网站设计盟主之位...
依然为你空着...
不会美术，不会程序
只要你对游戏有足够的热情
我们为你纠集伙伴共创伟业
让喜欢玩游戏的你在此实现全制称霸的梦想
WWW.GAME165.COM
評獎分類設置
最佳专题游戏网站
最佳美术设计游戏网站
最佳创意设计游戏网站
最佳原创专题游戏网站
最佳资讯专题游戏网站
最佳人气专题游戏网站
最佳系列专题游戏网站
最佳专题游戏论坛网站
最佳新·专题游戏网站
中国联通 CHINA UNICOM
&TD
GAME315
GAMEDAY
Play!
有风的日子
電腦商情報
游戏天地
联通游戏网
WWW.GAME165.COM

超级机器人大战 MX 2
公主假日 30
异度传说 2 攻略始动 33
转生学院 幻苍录 40
依丽思的工作室 55
吉野家 64
美国超级漫画英雄杂谈 66
樱坂消防队 70
信长战记 75
足球王国 81
失落的阿雅索菲亚 84
电车 GO!GO!!GO!!! 90
电车 GO! FINAL 98
范·海尔星 102
变形金刚 107
金手指 114
马里奥 VS 大金刚 115
东京魔人学院 122
蜡笔小新·电影大作战 126
非主流 129
街头喷射小子·涂鸦美学 130
马克思·佩恩 背叛与忠诚 132
网球革命 2 134
吸血莱恩 136
Famicom mini 专题 138
才语游言 141

sina 新浪科技
新浪网(www.sina.com.cn)
为本刊重要网络合作伙伴

由于欧洲杯足球赛的驾到，本期杂志制作期间，编辑部一直处于一种“不正常的亢奋状态”。每天早上总有几个人瞪着通红的眼睛飘到编辑部：“昨晚这球看的……” 然后半睡半醒的去洗把脸，开始工作——毕竟比赛是 5 点才会结束的啊……

“意大利会赢！”“少来了，第一场就被丹麦逼平！”“法国才是王道！”“得了吧，要不是齐达内最后几分钟变身成 superman，哭的就不是贝克汉姆了！”“那我选瑞典行了吧，首场就 5:0……”

关于“superman”，本期的《美国漫画英雄专题》对那堆超级英雄做了一次回顾，但看着这些强者们（最近这个词似乎有变成贬义词的倾向），作为第一代超级英雄的“超人”这个词已经逐渐淡出了大家的视线，那个近乎无所不能的救世主传说被更多的有着更古怪能力——也有着更多弱点的战士们代替，大概这就叫“平民化”吧？

也有和这种“平民化”进程完全相反的东东，那就是中国的武侠小说。当年梁羽生、金庸老大写的还算不是太狠，至少那些人物还不是特别超人，到古龙大侠那里就升级了一次，再到温瑞安基本上算是正常人类的极限，再后面就都是逆天的东西了……一向以武侠为主题的国产 RPG 游戏也是如此，记得还有某武侠 RPG 打到最后 BOSS 是“混沌神”的。

说到“武侠”和“国产 RPG”，突然想起前几天听到的一个新名词“N-RPG”，意思是把单机游戏和网络游戏结合，在单机游戏里融入网络游戏的因素，使得玩家在体验单机 RPG 乐趣的同时还能体会到与其他玩家共同游戏的乐趣——这个概念是来自智冠公司所发行的 N-RPG 游戏《真善美 互动武侠》的宣传，据称游戏的情节以及人物主要改编自台湾地区真善美出版社所出版过的众多著名武侠小说。不知道提出了新概念的新国产武侠 RPG 会是什么样子，有机会的话，也真想看看这“N-RPG”到底是什么样子……

亢奋到最后的编辑们终于连“奇迹”也逼出来了：在拿到《寂静岭 4》的当天就火速搞定了这个游戏（KONAMI 的人一定在流泪吧），鉴于本期已经没有更多版面，惟有先将流程攻略（为本期杂志附页一张，请读者留意）献于大家面前以协助诸位读者通关，剩下的内容还请期待下期游戏日的详尽解说（算起来下期内容满丰富的，《异度传说 2》、《创造球会 4》、《寂静岭 4》……请大家多加留意哟）。

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

数字化用户
主管 四川省科学技术协会
主办 四川电脑推广协会
电脑商情报社
《数字化用户》杂志社编辑出版
社址 成都市营门口路民光商厦五层
邮编 610036
传真 (028)87646606
编辑电话 (028)87688333-505
编辑信箱 gameday@cbigroup.com
网址 http://www.gameday.com.cn
总编辑 牛泊
主编 许海龙
执行主编 周博
责任编辑 郑兆昕
编辑 郑兆昕、付晓飞、詹繁、任超
市场策划 刘丹
特约编辑 Cyberman(美国)
美术编辑 陈颖、张小乐、梁镭耀
法律顾问 四川联合律师事务所 申杰锋律师
客户服务
免费服务电话 8008864689
北京 010-62137523 李艳斌
成都 028-87688333-505
上海 021-64412101-8005 夏侯军勇
广州 020-87588518 陈勇平
广告许可证号 蓉临广登字(2004)第 0307 号
国内刊号 CN51-1567/TN
国际刊号 ISSN 1009-0843
邮发代号 62-99
发行单位 全国邮政局
零售 全国各地书亭报摊
发行服务 (028)87648981'87688333-533
邮购 成都市营门口路民光商厦 507 室
邮编 610036
定价 人民币 9.8 元
印刷单位 四川蓝剑协力印务有限公司
刊期 月刊
出版日期 7 月 1 日

SATFF

总策划	星辰	作品介绍	破裂人偶
攻略撰写	小夜、胡索艾云	插图绘制	UK
剧情小说	绯川陵彦	四格绘制	MONKEYKING
系统研究	破裂人偶	图片协力	扎古头

■本攻略分为两个部分，彩页部分为剧情流程和每一话的地图要点攻略，随书附赠的别册为原创剧情小说以及系统深入研究，请读者留意。另外本次插图绘制的作者将在下期的画师专栏中登场，请期待哦~

超级机器人大战 MX 剧情流程图

序章A 开端（超级系） SCENE 0 Prologue

固定 1 **来访者、彼方より（超级系）**

联邦军极秘机动兵器梅迪乌斯（メディウス）遭人强夺，主人公奉命追击。但是主人公的上司，核心计划的负责人萨帕特（サバト）似乎另有打算……

另一方面，从美国留学回来的甲儿见到了宇门博士和他的儿子大介……此时，奇妙的飞行物出现在牧场的上空，甲儿不顾劝阻驾驶 TFO 出击……

固定 2 **不灭のマシン！ゲッターロボ（超级系）**

主人公接到指示与新亚伽玛合流并继续追击梅迪乌斯，于是在战斗结束后主人公和甲儿等人同行。为了和盖塔队合流而前往早乙女研究所的甲儿等人，在那里却得知了一个令人悲伤的消息。就在众人为武藏之死悲伤的时候，贝加（ベガ）星联合军再一次出现在众人眼前……

序章B 开端（真实系） SCENE 0 Prologue

固定 1 **追击者（真实系）**

联邦军极秘机动兵器梅迪乌斯（メディウス）被人夺走，但整个事件似乎另有阴谋。作为该计划测试机师的主人公奉命追击被抢夺的秘密机体。

宇宙方面，新阿伽玛正在向地球接近，准备和 D 兵器输送舰队合流，路上却遭到了基卡洛斯军的攻击……

固定 2 **D and E（真实系）**

主人公接到指示与新阿伽玛队合流，然后追击梅迪乌斯。在阿伽玛上，阿克娅的“泳装”引起了不小的轰动。

新阿伽玛赶往海上与运送 EVA2 号机及 D 兵器的空母合流，但是基卡洛斯军早就在等在那里了……

第一章 从过去敲响的警钟 SCENE 1 过去からの警钟

固定 3 **神人、目觉める**

新亚伽玛队被要求一同参加 TERRA 所策划的对 MU 作战“OVERLOAD”，试图攻进 TOKYO JUPITER（东京木星）内。然而就在突破绝对障壁进入东京木星内部的时候，一件不可思议的事情发生了。

选择 4 **碧い奇迹（星见町）**

为了对付突入大气圈内肆意破坏的机体，星见町的 GEAR 本部发动了名为“D 作战”的计划。

与此同时，刚随母亲搬来星见町的北斗，遇到了同样酷爱武术的少年银河。可是，两人言语不和，斗起嘴来，这时空袭警报响了起来……

选择 5 **恶梦のガンダムファイト（关东废墟）**

OVERLOAD 作战以后，在东京木星附近出现了一些类似 MS 的身影。为了调查，新亚伽玛队前往已经成为废墟的关东地区，然而在那里，意外的发现了红心之王多蒙。同时，一件令人惊讶的事情发生了……

选择 6 **假面の下の悲しき瞳（宇宙科学研究所）**

红心之王的加入令酷爱武术的银河异常激动，强烈要求拜师以及签名……此时，由于接到宇门博士的联络，大介一人赶往了宇宙科学研究所，然而前往宇宙科学研究所的，并非只有他一个人……

选择 7 **冥府の王、その名は“天”**

秘密结社“铁甲龙”终于开始行动了，他们为了夺回 15 年前被联邦夺走的八卦 ROBO 之一，冥王计划的核心机体“天之志雷马”，向联邦的秘密基地进行攻击。

第二章 巨神们的邂逅 SCENE 2 巨神达の邂逅

固定 8 **CONFLICT**

日本突然发生大规模停电，这正是伽鲁法（ガルファ）恐怖的作战计划的开始。为此，银河与北斗再次奉命前往第三新东京市迎击在那里出现的凰牙。同时，另一个身影借着伽鲁法进攻的脚步，悄悄逼近了 NERV 本部。

固定 9 **狙われたラ·ムーの星**

就在东京遭受进攻后没几天，MUTROPOLICE（ムトロポリス）基地也遭到了来历不明敌人的袭击。为此，留守在基地的光使用莱汀出击，而多蒙也遇到了曾经的战友……

选择 10 **操られた魔神（ロボット博物馆）**

日益激烈的战斗使甲儿觉得，TFO 的战斗力明显不足（其实 TFO 挺好用），为此他决定只身前往机器人博物馆，取回自己的爱机：魔神 Z。可就在路上……

选择 11 **do justice to（京都）**

基卡洛斯（ギガノス）侧要求和新阿伽玛队进行秘密会谈，而出席者名单之中居然同时有玛尤（マイヨ）和若叶健（ケーン）两人，虽然感觉会谈中可能存在阴谋，若叶健还是决定前往参加。

选择 12 **燃ゆる透水、冻る鬼火（早乙女研究所）**

在接到早乙女研究所发来的 SOS 信号以后，顾不上休息的新阿伽玛队立刻前往支援，然而在那里，遇到了一支名为“鬼”的军团。

固定 13 **机械神の邂逅**

从东京木星内逃出的神名绫人被遥带往了位于根来岛神至市的 TERRA 本部。在那里，绫人拒绝了乘坐 RahXephon 对 MU 进行攻击的命令。

SUPER ROBOT WARS MX

选择 14
危机へのCOUNT DOWN
为了测试电子圣兽自动追踪程序，银河与北斗回到了GEAR本部。本部内，银河终于如愿以偿的和偶像多蒙一同切磋武艺。修炼结束以后，得知追踪程序已经差不多完工，可就在开始测试的时候，事故发生了……

第三章A 激动的大陆（重庆路线）
SCENE 3 激动の大陆

固定 15
双翼に绊を乘せて
为了得到ダブルスペイザー，大介等人先行前往宇宙科学研究所，在那里，大介遇到了他日夜思念的那个人。

选择 16
Bright you now（少林寺）
前往重庆的途中，顺道来了一次少林寺，因为多蒙曾经的伙伴——塞塞西在上次对恶魔高达的战斗结束以后一直待在这里。可是就在众人前往少林寺的时候，却发生了意料之外的事情。

选择 17
宇宙怪兽ギルギルガンの恐怖（上海）
为了前往重庆，新阿伽玛队一路南下。这一日，来到了上海上空，可是意外的敌人却早早的等候着他们了，那就是在第1次大战中被击败的宇宙怪兽基尔基尔刚……

固定 18
Burning heart,Flying high
几经周折终于来到重庆的若叶健等人，带着复杂的心情将实战资料COPY到了量产生产线上，并且进行最后一次量产机性能测试，测试结束的同时也意味着，他们的任务完成了。可是……

第三章B 军神的使者（月路线）
SCENE 3 军神の使者

固定 15
摇れる螺旋、苏る记忆
为了拯救被抓走的银河等人，nadesico B来到了GEAR本部。另一边，螺旋城里，维伽秘密潜入拯救银河和北斗，没想到被伽尔法发现。维伽顶住阿尔特亚的攻击让银河前往电童处。混战中，维伽的面具被打落……

选择 16
Blue meets White（ラビアンローズ）
月面作战结束之后，修格等人接受了琉璃调查迷之机体的邀请，于是nadesico B向拉比安络兹（ラビアンローズ）出发。在那里阿姆罗只身迎战基卡洛斯军……

选择 17
キミノオモイデ（アマテラスステーション）
琉璃等3人进入殖民卫星天照（アマテラス）调查迷之机体和殖民卫星被袭击的事情，此时在京都，迷之机体利用次元跳跃再次出现，它究竟是敌是友？……

固定 18
火星からの逃亡者
准备与新阿伽玛合流的nadesico B突入大气圈向重庆进发。另一方面，后方宙域出现了基卡洛斯军的身影，他们所追击的竟然是……

第四章 暗云
SCENE 4 暗云

固定 19
伟大な翼、そして天の光
为了对大魔神进行最后的测试和调整，铁也和ジュン返回科学要塞研究所，可在那里却遭到了谜一样的机器人和光魔兽的进攻……

选择 20
Strange Bait（光子力研究所）
在大魔神得到强化以后，甲儿的魔神Z也被调往光子力研究所进行武装强化，然而在那里等着他的，却是ギャンドラー一伙人……

选择 21
2つの颜を持つ男（富士树海）
在击破八卦ROBO两姐妹后，正人和美久返回ラストガーディアン基地本部，然而在这里，正人却仿佛变了一个人似的，而令冲感到担心的是，正人的第二人格和过去的一个人非常相似。就在此时，铁甲龙新的八卦ROBO出现了……

选择 22
タイムラグは90秒（日本海沿岸）
若叶健等人为了执行巡逻任务而前往日本海沿岸附近，可是在那里，他们再一次遇到那群基卡洛斯帝国的流氓……同行的主人公，却感到了一股非常熟悉却带有危险性的气息逼近自己。

固定 23
梦幻回廊
众人在结束了巡逻任务返回第三新东京市，可就在此时，新的DOLEM出现了。就在真治和绫人出击时却同时遭到了来自DOLEM的精神攻击，随即三部机体就这样奇妙的在众人眼前失踪……在如梦如幻的世界里，绫人和真治彼此都找到了自身对于现实理解的答案……

第五章 冥王计划
SCENE 5 冥王计划

固定 24
冥府への扉
就在联邦和基卡洛斯帝国之间的战斗陷入胶着状态的时候，铁甲龙的幽罗帝决定发动"冥王计划"，将日本全国变成冥土……

选择 25
光に导かれし者达（沙漠）
受"美特奥块"之力的影响，剩下的电子圣兽全都出现了。为了进行FILESAVE，银河和北斗急忙前往，可凰牙早早等在那里，留意"美特奥块"的还不止电子圣兽。

选择 26
仕组まれた引き金（第3新东京市）
由于冥王计划的展开，第三新东京市内出现了两部新的八卦ROBO，为了防止事态的进一步恶化，新阿伽玛带领一部分人急忙赶往阻止……

选择 27
猛攻、毒蛇部队（日本近海）
奉命迎击基卡洛斯帝国的若叶健等人，再一次来到了日本近海。可能真的和这片土地有缘分，健和那伙流氓再一次的遭遇……

选择 28 **月下の惨劇**

为了调查天之志雷马的秘密，铁甲龙秘密的将美久抓走，可就在正人搜索美久的时候，警报响了起来。其中，黑色的影子一步步逼近，慢慢变大……

选择 29 **冥王、暁に出击す**

失去大半八卦ROBO的铁甲龙，无奈之下终于打出了它的王牌……而关于木原正树与秋津正人这两个人之间的谜渐渐被揭开。原来秋津正人是利用正树的细胞培养出来的克隆人；更令人惊讶的是，幽罗帝以及八卦众居然都是……

拂晓的冥王，白色的冥王……

第六章A MOONRAKER作战（宇宙路线）

SCENE 6 ムーンレイカー作战

固定 30 **Break throguh the Falcon**

为了得到ラゴウ的资料，nadesico B队向着月球前进。但是，在那里基卡洛斯军早已严阵以待……

固定 31 **辉く刃は仆らと共に**

为了拯救被病毒侵蚀的数据电子圣兽，nadesico B一行来到螺旋城。他们是否能够成功捕获ラゴウ，得到"血清"呢……

固定 32 **MOONRAKER**

联邦军的MOONRAKER作战几乎将基卡洛斯逼到尽头，ドルチェノフ为了向联邦军报复，执意使用マスドラバー，背负着杀害基尔多鲁（ギルトール）元帅罪名的玛尤继承元帅的遗志，决心破坏マスドラバー。

固定 33 **虹を越えて**

所有的圣兽都被抓去了，就连维伽也……知道维伽和电童的部分真相的银河和北斗显得很沮丧，他们是否能重燃斗志，并从阿尔特亚那里救回维伽呢？

固定 34 **断ち切られたLOOP**

载着电童的伽尔法战舰アルデバラン向地球坠落，nadesico B紧追其后，希望尽最大努力救出银河等人。

第六章B 无果的斗争（地上路线）

SCENE 6 果てなき斗争

固定 30 **赤き龙の辉き**

为了应付未来的局势，伽尔法和ギャンドラ—结成同盟，贝加星联合军也与百鬼帝国走在了一起。看着前往宇宙的众人，决心依然留在地球的龙马为了让盖塔G获得更强的力量，回到了早乙女研究所，可似乎敌人早已料到了……

固定 31 **暴恶の铠武者**

驾驶着试作型METALARMAGH的基卡洛斯帝国流氓毒蛇部队老大古恩决定向若叶健发动最后的攻击，可是谁也没有料到，在这个试作型METALARMAGH的背后居然隐藏着一个恐怖的秘密……同时，健也为了能够确实的战胜古恩不断进行着特训……

选择 32 **奈落の底への招待状**

为了调查MUTRON遗迹，海蕾娜（ヘレナ·バーベム）来到了MUTROPOLICE，可就当飞木博士与东山所长对她的到来感到疑问的时候，另外的访问者也来到了这里，看来很多人的目的都是一样的，为了MUTRON能源，拉·姆の星……

选择 33 **决战！大海兽**

由于神面岩，Rahxephon表现异常，海蕾娜提议先返回TERRA本部作详细调查。就在回去的路上，突然得知根来岛神至市（ニライカナイ，冲绳语中"神居住的地方"的意思）遭到大海兽的袭击，可与此同时，对这一切茫然无知的博斯依然在海边悠闲的钓鱼，于是……

选择 34 **骑士、炎の空より**

在nadesico B众人的努力下，伽尔法的战舰アルデバラン终于从卫星轨道上坠落下来，而在最后电童逃了出来，从维伽的口中得知伽尔法和她的兄妹关系，正在感叹的时候，追兵已经杀了过来……

第七章 终末的预兆

SCENE 6 终末の予兆

固定 35 **Hemisphere**

在久远的要求下，一心想了解事实真相的绫人决定返回东京木星内部……就在绫人开着Rahxephon离开根来岛神至市后，一色真立刻要求TERRA进行追击，务必夺回Rahxephon和久远……

固定 36 **命の行方**

NERV本部决定启动EVA3号机的实验，可是谁也没有想到在启动试验的当天，发生了变故……另一方面，从东京木星内部逃出来的绫人和浩子决定远离这一切，但命运似乎永远不能逃避。悲剧在月色下发生了……

固定 37 **男の战い**

由于对父亲的不满，真治来了一次小小的暴动，可瞬间就被镇压，而且初号机被宣布冻结。绫人在得知亲手杀死浩子的消息以后变得异常失落，可就在此时，MU对第三新东京市的攻击展开了……

固定 38 **かつて誓った平和のために**

为了阻止螺旋城，再次返回宇宙的新阿伽玛与nadesico B会合。然而拦在他们面前的却是无穷无尽的伽尔法（ガルファ）机械兽群，以及贝加联合军。

固定 39 **终局への螺旋阶段**

虽然击退了贝加联合军，但是此刻的螺旋城仍然一步步的朝着地球逼近，北斗和银河以及他的伙伴们为了阻止螺旋城掉落，冲进了敌阵营之中……地球的命运到底会如何呢？

第八章 对异界的逆袭

SCENE 8 异界への逆袭

固定 40

Bye-bye Jupiter

在击落了螺旋城后返回地球的众人，立刻又投入到下一场战斗之中，TERRA为了消除东京木星的绝对障壁而发动了DOWNFALL作战，可是就如同二神所说，潘多拉的盒子将要打开，可“希望”是不是还留在盒子底部呢？

固定 41

ここより永远に

在遭受九鬼的ドーレム，ラルゴ不断攻击的根来岛神至市上，TERRA的所有人员已经撤离。可是就在那周围已被破坏殆尽，空无一人的指挥部里，一名男子静静的坐在了中央的司令席上……

固定 42

神よ、百鬼のために泣け

终于到了和百鬼帝国发动决战的时候了，然而此时的百鬼帝国先下手为强对早乙女研究所进行了疯狂的攻击。先行赶往研究所的龙马等人，是不是能够来得及呢？与百鬼帝国大帝的对决又会怎样呢？

固定 43

Zero or Infinity?

回到GEAR本部的银河、北斗、维伽等人，原以为可以放松一下，谁知伽尔法星最强战士ZERO(ゼロ)为了调查第七个电子圣兽、连同スバル以及ギャンドラ一对GEAR本部发动了进攻。

固定 44

クロノスの大逆袭

根据罗姆(ロム)的猜测，北斗很可能已经被带到了天空魔城。众人当下决定前往天空魔城救出北斗。罗姆与伽迪斯(ガデス)的决战近在眼前，而一心想要救出北斗的银河，却不知此时的北斗已经不是原来的北斗了……

第九章 巴格拉提昂作战

SCENE 9 バグラチオン作战

固定 45

Dearest

为了取得新型战舰nadesico C，新阿伽玛前往月球。然而在那里，意外的遇到了基卡洛斯的军队，而若叶健也得知了一个相当令人惊讶的事实……

选择 46

Stalight Serenade(月周边宙域)

为了完成巴格拉提昂(バグラチオン)作战，布莱德将总兵力划分成4块。为了给与基卡洛斯帝国的决战画上休止符，新阿伽玛前往基卡洛斯最后的机动要塞。然而，先前离队为了救回母亲的若叶健，已经赶到了那里。

选择 47

キミノオモイデニ、サヨナラ(火星)

得到了新型战舰nadesico C的琉璃(ルリ)等人前往火星，试图镇压在那里的反叛军——火星的后继者。天河明人与北辰之间的恩怨也将画上一个句号，而一矢能不能顺利救出心上人艾丽卡(エリカ)呢？在这片红色大地上，激斗的波纹已经扩散开来……

选择 48

一轮の花と绿の星と(スカルムーン基地)

大介等人为了和贝加星联合军决一死战而前往月球背面的スカルムーン基地，战舰中ひかる已经在憧憬和大介战后的日子。而此时，贝加大王之女露比娜(ルビーナ)为了前往大介处也背叛了父亲，贝加大王命令兹利鲁(ズリル)带回露比娜，可是深爱着大介的露比娜却用自己的身体挡住了兹利鲁的攻击……

选择 49

シト新生

为了日渐低下的同频率而感到苦恼的明日香，以及知道隐藏在量产EVA计划背后真相的美里，和主人公一起回到了地球的NERV本部。然而在他们面前，新的DOLEM以及第五适格者出现了……

第十章 然后，前往约束之地

SCENE 10 そして、约束の地へ

固定 50

胜利者达の挽歌

在完成全部的巴格拉提昂作战计划以后，突然地球方面与留守在月面基卡洛斯本部的联邦军的联系中断了！为了调查事实，新阿伽玛与nadesico C合流以后，前往月球……

固定 51

希望、それは最后のGEAR

在与ウルベ的决战最后得知伽尔法本星已经一步步的逼近地球，为了阻止它到达地球，在阿尔特亚的策略下，当第五舰队攻击伽尔法本星卫星的时候，主力舰队全力向着本星进攻，目标只有一个，击倒伽尔法皇帝！

固定 52

W-Infinity

历经万难的银河等人终于到达了伽尔法本星，在他们面前，所有与伽尔法以及アルクトス有关的真相不再是秘密……第七个电子圣兽还有那被契约的力量，一切的一切是否会造就一个新的星之传说呢？呐喊吧！银河！

固定 53

魂のルフラン

为了阻止两个世界相对消灭，TERRA决定发动杜利特尔(Doolittle)作战：再次展开绝对障壁，将MU封印起来。而另一方面，NERV虽然消灭了最后的使徒，然而整个NERV组织却没有因此感到喜悦，相反，一股诡异的气息笼罩在第三新东京市的上空……

固定 54

遥か久远の彼方

在EVA系列消灭以后，多元补完计划的最初样本已经不可能实行，而艾尔蒂(エルデ)所开发的最终战斗兵器AI1却拒绝了她本人的意思，此时阿尔贝罗(アルベロ)则向着他最后的目标“清算过去一切”走去……

地球上，被MU团团围困的绫人，终于舍弃了人类的姿态，拥有了“真实”的“容颜”，成为了神的心脏，世界的核心。意识到这个的久远，也召唤出属于她的RahX-ephon。可就在此时，NERV的地下深处，绫波终于和利斯融合在一起。调律，最终展开……

终

约束の地

调律结束了，就当大家认为一切结束了的时候，艾尔蒂突然夺走了拉·姆星来完成AI1的最终形态……

RAHXEPHON

作为2002年最优秀TV动画的代表《翼神传说(RahXephon)》加入机战系列可谓是众望所归。这部和EVA相同的意识流作品实在是有太多值得回味和推敲的地方，下面我们先来回顾一下翼神传说的故事大纲。

在远古时代，在南太平洋曾经存在着一个巨大的MU大陆，上面居住的人民创造了相当繁荣的MU族文化，可以说是整个人类文化的起点。在他们的神话中，世界每隔一个周期便会毁灭一次，而这时启用远古之神创造的Xephon系统，由适格的17岁奏者驾驶RahXephon并弹唱世界调谐之歌，世界便会重生。

然而，还没有等到第五个世界毁灭周期的到来，MU族的文化却因为MU大陆的突然沉没而面临灭亡，为了挽救MU族灭亡的命运，MU族人只有用自己先进的科技，进入了另一个次元空间以等待下一个世界毁灭周期的到来，也就是Xephon系统进行调谐世界的时机。

时间转到了近代……1989年，在发掘出大量远古MU族文化遗迹的根来岛上，考古学博士六道翔吾发现在时之祠（实际上时之祠就是连接MU族所在的次元空间与现实世界的通道）出现了两个不明身份的女孩——MAYA与QUON，她们两人的真实身份便是MU族送来人类世界的将成为Xephon系统适龄奏者的MU族人。知晓这一切的巴贝姆财团收留下了QUON，并用生命维持模块限制她的成长速度，使其能在大限到来之时正好达到17岁成为RahXephon奏者的资格，她就是日后的如月久远。另一个MAYA则被六道博士收养并取名六道麻弥，两个女孩虽然命运不同，但却都是朝着成为RahXephon的奏者这一目标而发展。

转眼间麻弥已经17岁，她的MU族身份觉醒，但由于没有遇到自己生命中的伊修托利的原因，错过了成为RahXephon奏者的时机。虽然不能亲自来调律世界，但为了使MU族文化再次复兴，麻弥找到了巴贝姆老头，知道了他要培养RahXephon的合适奏者并将在2012年的世界大限之日启动Xephon系统调谐世界的计划。为了使调谐重生世界的主导权掌握在自己MU族人的手中，麻弥前往东京为今后MU族的再现作准备。而觉得自己的计划不甚保险的巴贝姆又于1998年利用久远的细胞造出了克隆人绫人和如月树。作为计划的备用品，绫人与树被特别培养，最后表现优秀的绫人被选中并送至东京由麻弥收养，成为了表面上麻弥的儿子，并改名为神名绫人，也就是这个故事的主角。而可怜的树则被淘汰而成了一名普通的学者……

一切按着麻弥的计划所进行，自己是适龄奏者绫人的母亲，也就等于MU族控制了RahXephon系统的主导权；而另一方面的巴贝姆老头却为迟迟不能觉醒成为合适奏者的如月久远所困……然而，在2011年的一天，由于一次偶然的相遇与相恋，却改变了麻弥的整个计划……绫人在写生时偶遇了和他同龄的远亲家的女儿美屿遥，两人的初恋由此开始。

2012年，世界大限之日即将来临，而此时的唯一奏者人选神名绫人却仍只有14岁，而处于巴贝姆财力一侧控制之下的如月久远此时仍未能达到奏者的资格……无奈之下巴贝姆老头只有用自己的能力尽量拖后世界大限之日的时间。而此时，作为MU族东京总指挥的麻弥发动了MU族对人类的战争，并于2013年启动了精心准备多时的东京木星系统，把整个东京完全与世界隔离开来。东京木星造成的强大时差使得在内部的时间流逝速度只有外面世界的1/6，这样拖慢东京时间的目的就是延缓绫人的成长速度，使之能在17岁时成为真正的能够驾御Xephon系统的人，并为MU族调谐出属于MU族自己的新生世界。

对于神名绫人与美屿遥这对初恋情人来讲，东京木星便是分隔开他们感情的不可逾越的屏障……东京木星形成时，美屿遥因为与家人逃难而避过了，而绫人则留在了木星内部……MU族对东京木星内部所有的人都进行了记忆改写，并使之全部成为了蓝血的亚MU族人，绫人之前所有的记忆都被抹去，然而心中永远无法忘怀的，却是那个永远清纯美丽的黄裙少女的身影……

15年过去了……世界标准历2027年，身处外面世界的美屿遥已经是29岁；而在东京木星内部却仍只经过了两年半，神名绫人仍然只有16岁多……巴贝姆老头眼见到绫人即将满17岁，而久远仍迟迟不能觉醒，便指示对MU战略研究机构TERRA发动OVERLORD作战，要夺回这唯一的合格奏者。在作战中，已经随母亲改嫁而改姓紫东的遥潜入东京木星内部，将神名绫人带出东京来到TERRA。此时已经能够驾驶RahXephon的绫人由MU族的最后王牌转而成为了TERRA对抗MU族的尖兵……

而此时，翼神传说的精彩故事才刚刚开始……

神名绫人（声优：下野弘）

这个神奇传说的男主角，表面上是MU族东京指挥神名麻弥的儿子，实际上却是MU族于1989年送来人类世界的第一标本QUON（即如月久远）的克隆人，本来是作为RahXephon以防万一的奏者后备，最后却成为了RahXephon真正的奏者。14岁那年与黄裙少女美屿遥的初恋成为了他生命中最重要的一部分；相当珍惜感情的他尽管在MU族占领东京后被抹去了之前全部的记忆，但在内心深处仍保留着对美屿遥深深的思念。对遥不变的感情最终成为了他调谐世界的转机，世界按他的意愿重生了。

美屿遥/紫东遥（声优：久川绫）

翼神传说的女主角，29岁的大姐姐。由于东京木星的隔阂，使得她与初恋情人神名绫人之间有了12年的年龄差距。15年以后的重逢，绫人却已经无法记起她的事情，然而这丝毫抹去不了她对绫人的爱。从始至终，遥都以她自己默默的关怀感染着看起来比她小12岁的绫人。从开始的“对不起，我对比自己大的女人没兴趣。”直到最后的那句“就算记忆已经改写，我不记得以前的事情，但我知道，现在的我，爱的是现在的你。”，遥终于追回了属于自己的幸福。

冥王计划

1988 年由东芝 EMI 发行的共 4 卷的 OVA 作品《冥王计划ゼオライマ-》是本次新加入机战系列的作品之一。不过该作品的机体设定者森木靖泰曾经在《机战α》中担当了 BOSS 机朱迪卡的设计，玩过《机战 α》的朋友对这部强悍的 BOSS 机应该还留有印象吧！

铁甲龙，又名“黑龙”。这个打算吞并整个世界的巨大结社，制造了名为“八卦众”的巨大机器人军团，但其中的一部，却被那个人抢走了，并秘密隐藏于日本之中，它的名字是——天之志雷马（天のゼオライマ-）。志雷马承认能够坐上自己的操纵者，只有两个人——秋津正人（秋津マサト）和冰室美久。但是，志雷马已经被输入了一个可怕的计划，那就是，让自己成为冥府之王，这就是——“冥王计划”。

秋津正人（秋津マサト）

“我……是谁？”

十五岁的普通少年秋津正人，突然间平凡的生活就此终结，被日本政府囚禁，而养育了自己十五年的父母，也在拿到丰厚的报酬后留下一句冷冰冰的“原本我们就是外人，现在只是变回不认识吧！”便转身而去。

秋津正人一切悲哀的宿命，便是始于 15 年前木原正树的野心。为了成为冥府之王，正树制造了志雷马，然而心思甚密的他早就考虑到自己在完成这个邪恶的计划之前就肯定会被人杀掉，于是，木原正树制造了自己的复制人的受精卵，登录在志雷马中，使之成为了志雷马承认的唯一驾驶员，并且在机体的程式中加入了控制，当 15 年后受精卵成长成为少年并坐进志雷马的驾驶仓时，在志雷马中的木原正树的人格便会起作用，使驾驶员本身拥有的正树的人格也苏醒。

“继承了木原正树的野心，而在悲鸣中的愚蠢少年……”这是秋津正人对自己的评价。

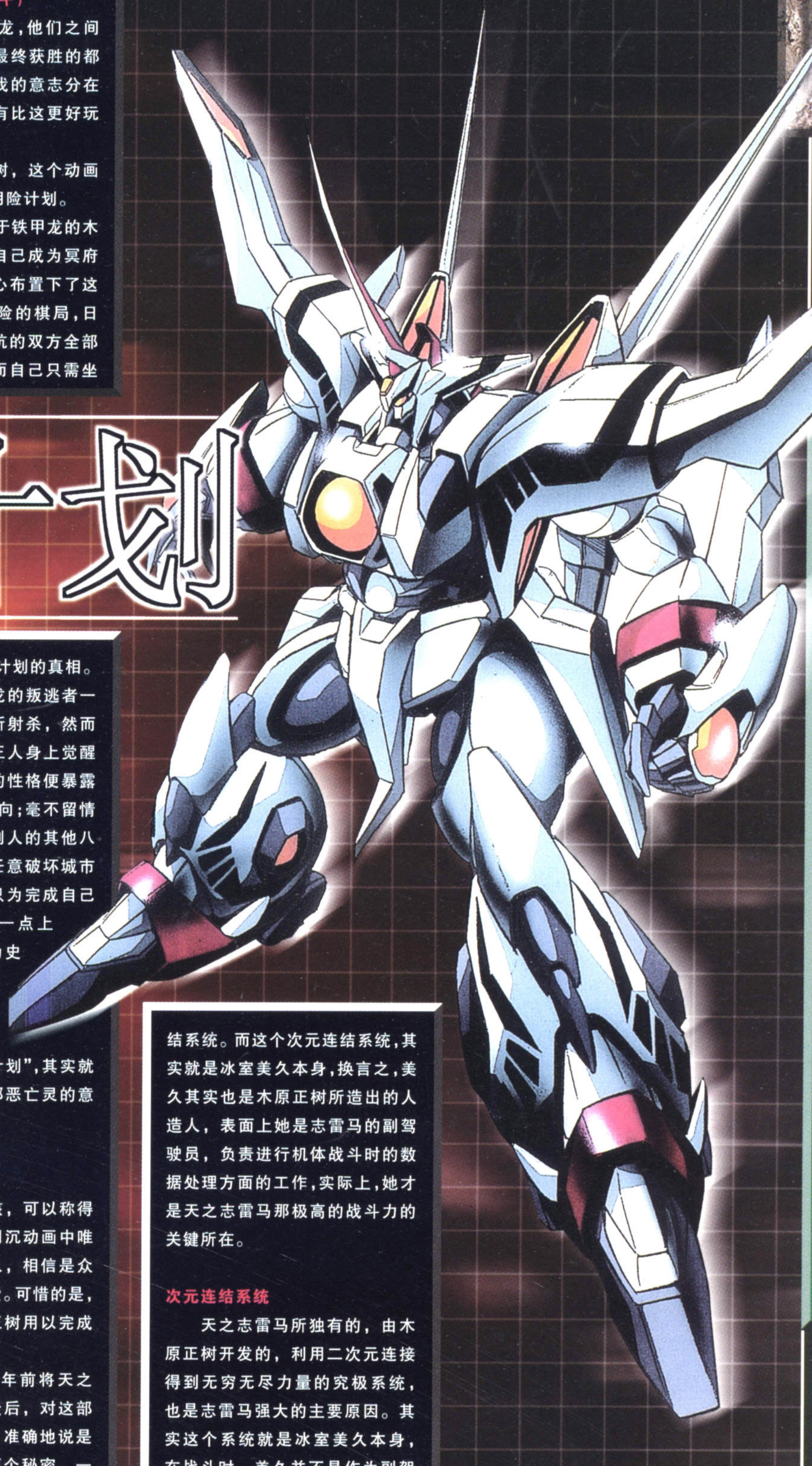
木原正树（木原マサキ）

“日本政府、黑龙，他们之间的争斗不管怎样，最终获胜的都将是我的复制人，我的意志分在两个世界中战斗，有比这更好玩的游戏吗？”

这便是木原正树，这个动画史上最邪恶主角的阴险计划。

15 年前，本属于铁甲龙的木原正树，为了达成自己成为冥府之王的野心，而精心布置下了这一他认为是绝对保险的棋局，日本政府、铁甲龙，对抗的双方全部被他牵着鼻子走，而自己只需坐收渔利，这便是冥王计划的真相。

虽然这个铁甲龙的叛逃者一来到日本就被冲功所射杀，然而当他的人格在秋津正人身上觉醒之后，他凶残无情的性格便暴露无疑，对美久恶语相向；毫不留情地杀死作为自己复制人的其他八卦众；放任八卦众任意破坏城市也不去援助，一切只为完成自己周密的计划，从这一点上看，木原正树无愧为史上最邪恶之主角这一称号，虽然真正的他并未在动画中登场，但是整部“冥王计划”，其实就是与木原正树这一邪恶亡灵的意志对抗的故事。



冰室美久

漂亮可爱的女孩，可以称得上是冥王计划这部阴沉动画中唯一的红色的冰室美久，相信是众多男性 FANS 的最爱。可惜的是，这也是邪恶的木原正树用以完成自己野心的杰作。

木原正树在 15 年前将天之志雷马从铁甲龙带走后，对这部机体作了一些改造，准确地说是在志雷马中隐藏了两个秘密。一个就是在志雷马中输入了自己的人格以便在 15 年后使秋津正人觉醒；还有一个秘密就是美少女冰室美久。天之志雷马之所以拥有远远凌驾于其它八卦 ROBO 之上的实力，就是因为木原正树开发的究极无敌系统——次元连结系统。而这个次元连结系统，其实就是冰室美久本身，换言之，美久其实也是木原正树所造出的人造人，表面上她是志雷马的副驾驶员，负责进行机体战斗时的数据处理方面的工作，实际上，她才是天之志雷马那极高的战斗力的关键所在。

次元连结系统

天之志雷马所独有的，由木原正树开发的，利用二次元连接得到无穷无尽力量的究极系统，也是志雷马强大的主要原因。其实这个系统就是冰室美久本身，在战斗时，美久并不是作为副驾驶员坐在驾驶仓里面，而是变形成为次元连结系统的中枢单元与志雷马的胸部对接，使这个究极系统开始运转，这时志雷马的胸部便会放出金黄色的光芒。应用了次元连结系统的志雷马，可以使出究极的冥王攻击。

基本操作

十字键/左摇杆	光标移动，项目选择
○键	确定
×键	取消，查看机体、地形资料
△键	机体变形。按住不放可加快光标移动速度
□键	各地图之间切换，LIST 画面编辑
L1/R1 键	未行动我方单位检索
L2/R2 键	敌方机体检索，LIST 画面能力对比
右摇杆/R3 键	按下 R3 后，右上角的地图指针会变成红色，此时移动摇杆可调整地图的倾斜角度。若不按下 R3，则可以转动地图以及调整地图的远近。LIST 画面排序检索
L3 键	在地图上设置一格红色的区域以便记忆，最多可设置四个；出击画面地图确认
START 键	全体地图显示，配合右摇杆可旋转和放大缩小
R1+○键	快速对话
R1+START 键	直接跳过对话场景
L1+R1+L2+R2+SELECT+START	快速重启，机战 S/L 必备操作

全精神列表

精神	效果
热血	一次给予敌人 2 倍的伤害
魂	一次给予敌人 2.5 倍的伤害
ひらめき	完全回避敌人攻击一次
不屈	所受到的伤害强制变为 10
铁壁	一回合内，所受到的伤害变为 1/4
集中	一回合内，命中率与回避率均上升 30%
必中	一次攻击的命中率 100%。
感应	指定的我方机体具有“必中”的效果
加速	移动力+3
觉醒	行动回数+1
根性	回复最大 HP 的 1/3
ド根性	HP 全回复
信赖	指定的我方机体 HP 回复 2000 点
友情	指定的我方机体 HP 全回复
补给	指定的我方机体 EN 以及弹药数全回复
气合	气力上升 10 点
气迫	气力上升 30 点
激励	指定的我方机体气力上升 10 点
てかげん	技量高于敌方时，在可击破的条件下给敌方剩余 10HP
狙击	除 MAP 兵器以及射程为 1 的武器外，全武器射程+2
直击	在我方攻击时敌方机体的援护防御以及特殊的防御能力无效
期待	指定的我方战斗单位 SP 回复 50 点
侦察	调查指定敌方的状态、掉落物品以及撤退条件
脱力	指定的敌方机师气力下降 10 点
かく乱	一回合内，敌全员命中率减半，对使用了“必中”的敌方无效
幸运	下一次战斗所获得的金钱变为两倍
祝福	指定的我方机体具有“幸运”的效果
努力	下一次战斗所获得的经验值变为两倍
应援	指定的我方机体具有“努力”的效果
爱	加速+热血+ひらめき+必中+气合+努力+幸运

本次并没有增加新的精神指令，不过和第 2 次 α 一样，本作中每名机师使用同一种精神所消耗的 SP 是不同的，每个人都有其擅长的精神指令。

顺便提一下，这次博斯（ボス）三人组的精神非常 BT，只要将他们练至 80 级，一个超强的精神后援团就诞生了……究竟怎么 BT，各位还是自己看看吧，下面是 LV80 级的博斯三人组精神指令，括号内为消耗 SP：

ボス　ド根性 友情 不屈 铁壁 热血 气迫

ヌケ　信赖(30) 根性(20) 激励(5) 必中(10) 友情(10) 脱力(10)

ムチャ　侦察(1) 应援(20) ひらめき(5) 期待(65) 祝福(10) 补给(10)

全强化道具列表

道具	效果
热血	一次给予敌人 2 倍的伤害
リペアキット	HP 全回复，使用即弃
プロペラントタンク	EN 全回复，持有“ハイパープラズマドライブ”能力的机体不能装备此部件，使用即弃
カートリッジ	所有武器残弹全回复（ハイパーデンドーデンチ除外）
スーパーリペアキット	HP、EN、所有武器的残弹（ハイパーデンドーデンチ除外）均全回复，使用即弃
ラムネ	机师 SP 回复 20 点，使用即弃
母さんのシチュー	机师 SP 回复 50 点，使用即弃
火星丼	机师气力上升 10，使用即弃
ブースター	移动力+1
メガブースター	移动力+2
アポジモーター	移动力+1，运动性+5
マグネットコーティング	运行性+5
バイオセンサー	运动性+10
サイコフレーム	运动性+25，武器的会心一击率+10
ハロ	移动力+2，运动性+25，武器的命中率+20，除 MAP 兵器以及射程为 1 的武器外、所有武器的射程+1
チョバムアーマー	最大 HP+500，装甲+100
超合金Z	最大 HP+1000，装甲+150
超合金ニューZ	最大 HP+1500，装甲+200
宇宙合金グレン	最大 HP+2000，装甲+250
高性能レーダー	除 MAP 兵器及射程为 1 的武器外、所有武器射程+1
シャッフルの纹章	出击时的气力+5
狼の纹章	出击时的气力+10
大型ジェネレーター	最大 EN+50
メガジェネレーター	最大 EN+100
高性能照准器	所有武器的命中率+30
イメージセンサー	所有武器的会心一击率+20
ソーラーセイル	自军回合开始时自动回复 EN 最大值的 10%，持有“ハイパープラズマドライブ”能力的机体不能装备此部件
アルティメット细胞	自军回合开始时自动回复 HP 最大值的 10%
対ビームコーティング	所受到的光线武器攻击的伤害值减轻 700
Iフィールド发生装置	所受到的光线武器攻击的伤害值减轻 850
ミノフスキークラフト	机体可以空飞，机体的地形适应、移动适应以及武器的地形适应“空”全为 A
防尘装置	机体的地形适应、移动适应以及武器的地形适应“陆”全为 A
スクリューモジュール	机体的地形适应、移动适应以及武器的地形适应“海”全为 A
スラスターモジュール	机体的地形适应、移动适应以及武器的地形适应“宇”全为 A
ジャマー	使诱导弹的攻击无效化
EWAC（弱）	使相邻两格以内的己方机体的命中率与回避率均上升 15%，并可以使用“侦察”指令
星明神社のお守り	所有的状态变化类攻击无效

机体及武器全改造后可获得的奖励

本次不仅将机体全改造后可以选择奖励种类，连武器全改造后也可以有额外的奖励，具体的选项如下：

1，机体改造奖励

- 最大 HP+10%
- 最大 EN+20%
- 运动性+10%
- 装甲+10%
- 移动力+1
- 空、陆、海、宇的地形适应 S、移动 A

2，武器改造奖励

- 命中补正+30
- 会心一击率补正+40
- 最大弹数+1
- 最大射程+1（MAP 兵器和射程为 1 的武器除外）
- 武器所消耗的 EN 变为 80%
- 必杀武器发动所需气力条件-5
- 空、陆、海、宇地形适应 S

SUPER ROBOT WARS MX

全合体技一览

攻击力为全改造状态下。3台魔神：マジンガ-Z、グレートマジンガー、グレンダイザー
シャッフル同盟：ゴッドガンダムH、ガンダムマックスターS、ドラゴンガンダムS、ガンダムローズS、ボルトガンダムS

ユニゾンキック
EVA 初号机
EVA 贰号机
攻击力 6375

フォーメーションアタック
エステバリスC（リョーコ&ヒカル&イズミ）
攻击力 6346/7040

疾风双连击
电童＆凰牙
攻击力 5670

Dフォーメーションアタック
ドラグナー3机
攻击力 5550

ダブルゴッドフィンガー
ゴッドガンダムH
ノーベルガンダム
攻击力 6440

稲妻サイクロン岩盤割り
バイカンフー
ロッド・ドリル
攻击力 6545

ツイントマホーク
ゲッタードラゴン
ゲッターQ
攻击力 5600

ダブルバーニングファイヤー
マジンガーZ
グレートマジンガー
攻击力 5655

石破ラブラブ天驚拳
ゴッドガンダム
ライジングガンダム
攻击力 7050

ツインレーザーソード
ドラグナー1型カスタム
ファルゲン・マッフ
攻击力 7437

天空真剣奥义·重ね镰鼬
バイカンフー
ブルー・ジェット
攻击力 6020

ダブル·メガ·ランチャー
Zガンダム
ZZガンダム
攻击力 6075

Dフォーメーションアタック S
ドラグナー3机カスタム
攻击力 7650

Fダイナミックスペシャル
3台魔神
ゲッタードラゴン
攻击力 7862

トリプルマジンガーブレード
3台魔神
攻击力 6075

ツインファンネル
キュベレイMk-II
キュベレイMk-II
攻击力 6075

シャッフル同盟拳
シャッフル同盟5机
攻击力 8041

ダブルライトニングバスター
グレートマジンガー
量产型グレートマジンガー
攻击力 5817

ダブルゲッタービーム
ゲッタードラゴン
ゲッターQ
攻击力 6230

恐怖のトリプルアタック
ドラグナー3机（カスタム）
攻击力 6346/7040

ダブルライトニングバスター
グレンダイザー
量产型グレートマジンガー
攻击力 6012

ダブルライトニングバスター
グレンダイザー
グレートマジンガー
攻击力 6110

第1话 远方的来访者

序章A

宇宙科学研究所

胜 敌全灭

负 我方任一机体击落

我方增援：グレンダイザー（第2回合）、主人公机（敌全灭后登场）

敌方增援：メディウス·ロクス（敌全灭后登场）

不要小看甲儿的TFO，那可是SS体积的，基本上不会被打中。第二回合，グレンダイザー就会出场，全灭敌人以后，メディウス就会出现，而主人公也会出现。在将其HP削减到80%以下就会发生剧情撤退，没什么难度。

战斗中击落敌人后出现的小箱子里面装着强化芯片，可以在战斗中捡到，也能在过关清算时候获得。不过需要注意一点，敌人也会去获得那些箱子的！

强化道具		
	リペアキット	ミニフォー
	チョバムアーマー	圆盘兽ギルギル

第2话 不灭的魔神，盖塔机器人

序章A

早乙女研究所

胜 敌全灭

负 我方任一机体击落

我方增援：TFO（第2回合），ゲッタードラゴン（第4回合）

敌方增援：空魔兽グランゲン（第4回合）

很容易的一话。第二回合以后，甲儿的TFO会作为援军出现。在初期敌人全灭以后，敌人的援军空魔兽グランゲン就会出现，而我方援军，盖塔G也会同时出现，盖塔G初期气力130，对付空魔兽不是问题！这里需要注意的是，マザーバーン的HP在低于50%的时候就会撤退，利用援护一口气解决吧。

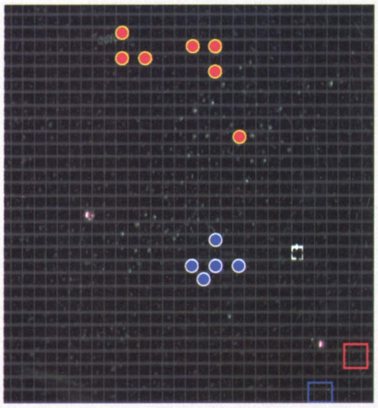
强化道具		
	カートリッジ	ギルギル
	ブースター	マザーバーン
	超合金Z	空魔兽グランゲン

敌方增援	2 敌方增援2	3 敌方增援2
我方增援	2 我方增援2	敌方初期
第三方势力	强化道具	我方初期

1 追击者

地球周边宙域

序章



胜 敌全灭

负 母舰击坠、サーベラス击坠

我方增援：サーベラス（初期敌全灭）

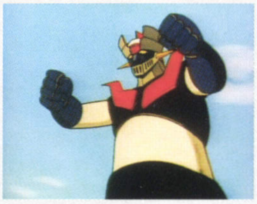
敌方增援：メディウス·ロクス（初期敌全灭）

使用集中后的高达队基本上不用担心会被击中，3个小BOSS的实力也不强，配合集中，2回合内就可搞定。全灭初期敌兵后，メディウス·ロクス和主角机登场，主角使用必闪可以很轻易将メディウス·ロクス HP消减至80%以下。

强化道具

リペアキット
チョバムアーマー
スクリューモジュール

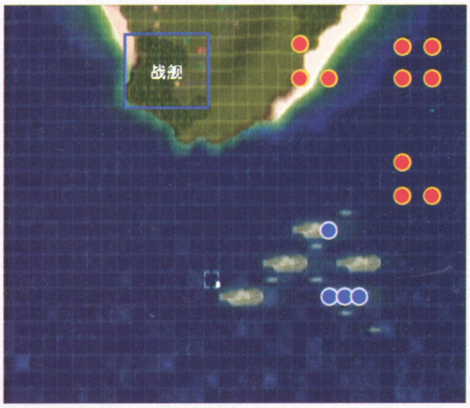
ダン
カール
ウェルナー



2 D and E

洋上

序章



胜 敌全灭

负 任意我方机击坠，母舰击坠

我方增援：ネエル·アーガマ，自选8机（第3回合）

EVA贰号机的AT力场是不可能被击穿的，可以随意对付敌兵。另外本作中的D小队超级强悍，绝对是真实系No.1，一定要多加培养。第3回合我方母舰增援后便可锁定胜局。注意マイヨ的HP在30%以下时会撤退，使用援护攻击击破吧。

强化道具

高性能照准器
リペアキット
ブースター

マイヨ
ウェルナー
カール

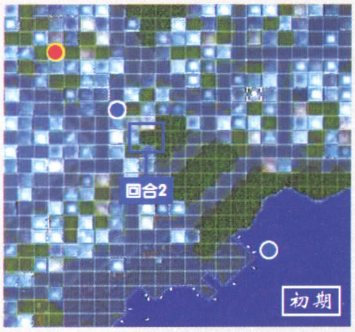
3 神人，目觉

TOKYO JUPITER 近海

第一章

胜 敌全灭

负 母舰击落、晨星2型击落、ラーゼフォン击落



我方增援：■前半 ALIEL（第2回合或ラーゼフォン战斗后）■后半 晨星2型（第3回合或メディウス撤退以后出现）

敌方增援：■后半 ドーテム×6（第3回合或メディウス·ロクス撤退以后出现）

初期的剧情战很容易，只要防御アレグレット的攻击就可以了，第三回合发生事件，前半战结束。

剧情战结束以后，TOKYO JUPITER外部メディウス出现，此时只有主人公可以行动，单挑将他HP削减到80%以下他就会撤退。而后晨星2型出现，同时敌方增援，没有难度的一战，轻松搞定。

强化道具

マグネットコーティング

ドーテム

4 君之奇迹

星见町

第一章

胜 敌全灭

负 电童击坠

我方增援：ネエル·アーガマ、自选15机（初期敌全灭）

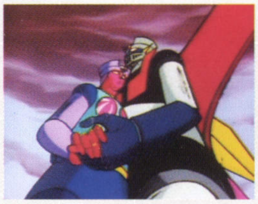
敌方增援：デビルサターン6、ファルゴス×3、キャスモドン×2、机兽オービトン×3、ガルファ素体×3（初期敌全灭）

ベガ妈妈的摩托车可是怪物级别的，SS的体积，没人能打中。搞定初期的敌人以后，敌方增援就会出现。在敌方增援出场后，本方母舰也会出现，援军敌人里面需要注意的只有デビルサターン6，如果觉得很难对付的话，利用ベガ削弱他就可以了，最后击破的时候不要忘记使用努力和幸运。

强化道具

バイオセンサー
リペアキット
対ビームコーティング

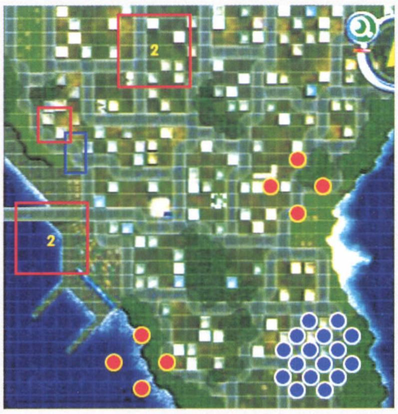
机兽オービトン
ファルゴス
デビルサターン6



5 噩梦的GundamFight

关东废墟

第一章



胜 敌全灭

负 母舰击坠、ゴッドガンダム击坠

我方增援:ゴッドガンダム、风云再起(初期敌全灭后出现)

敌方增援 1:ドラゴンガンダム、ローズガンダム(初期敌全灭后出现)

敌方增援 2:デスバーディ×4、デスアーミー×4(ドラゴンガンダムHP50%以下登场)

初期那 8 台敌人没有难度,轻松搞定。然后,多蒙就会登场,接着同样是扑克牌同盟的サイサイシ–和ジョルジュ也会出现,将ドラゴンガンダム的 HP 削减到 50%以下会发生剧情,敌方增援再次出现,此时要确保多蒙不被击坠,最好的方法是先合体,然后占据有利地形,将周围的敌人消灭掉。这里多蒙初期就会使用石破天惊拳!

强化道具

プロペラントタンク
ドラゴンガンダム
ガンダムローズ
デスアーミー
ブースター
シャッフルの紋章

6 假面下的悲伤之瞳

宇宙科学研究所

第一章

胜 敌全灭

负 母舰击落、グレンダイザー击落、敌人侵入宇宙科学研究所

我方增援:ネエル·アーガマ、自选 15 机(第 3 回合登场)

敌方增援:マザーバーン、圆盘兽ギルギル×3、ミニフオー×6(第 5 回合登场)

一开始只有グレンダイザー,不过对付 6 台杂兵绰绰有余。在第 3 回合的时候,本方援军就会出现。而后在第五回合,ベガ星联合军就会在地图左下角登场,他们的目的地是研究所,因此事先在这里布防会有出色的效果。注意,一旦击破マイヨ或者他的 HP 低于 30%,他就会带领手下撤退。

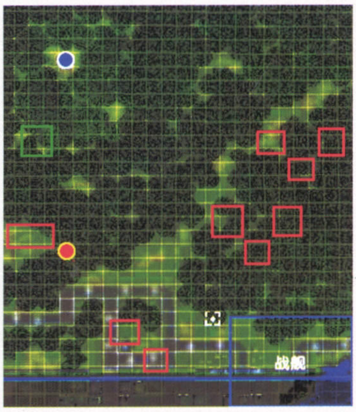
强化道具

チョバムアーマー
カートリッジ
ジャマー
ゲルフ·マッフ(ウェルナー机)
ゲルフ·マッフ(ダン机)
ファルゲン·マッフ

7 冥府之王,其名为「天」

富士树海

第一章



胜 敌全灭

负 天のゼオライマー、电童、ワルキューレ、ユニコーンドリル击落,母舰击落

我方援军 1:ネエル·アーガマ,自选 15 机,电童、ワルキューレ(第 4 回合或风のランスター–HP50%以下登场)

我方援军 2:セルファイター–(凰牙出现后 2 回合,自动移动至电童周围)

敌方增援 1:捕获机兽×2、ガルファ素体×9(第 4 回合或风のランスター–HP50%以下登场)

敌方增援 2:凰牙(敌方增援 1 出现后下一回合登场,自动移动至电童周围)

第三方势力:ユニコーンドリル(第 4 回合或风のランスター–HP50%以下登场)

最初只有天のゼオライマ–和风のランスター–,不过依靠地形很容易把他的 HP 削减到 50%以下,随后就是剧情,觉醒后的正人一炮打掉了风のランスター–,然后自军援军登场,同时ガルファ军登场,在ガルファ军登场后的第二回合,第二部 GEAR 战士,凰牙也会出现。接下来的就是一串剧情,而后全灭敌人就可以了。

强化道具

大型ジェネレーター
ラムネ
メガブースター
风のランスター
捕获机兽
ガルファ素体

8 CONFLICT

第三新东京市

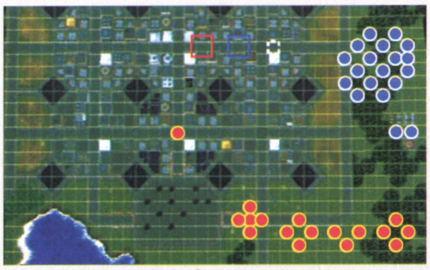
第二章

胜 除第五使徒以外敌全灭

负 母舰击落,电童、EVA 初号机、EVA 零号机遭受攻击

我方增援:■后半 ケンリュウ(ディオンドラ或デビルサターン6或フェノメナHP80%以下)

敌方增援:■后半 凰牙(ディオンドラ或デビルサターン6或フェノメナHP80%以下)



初期的剧情战是电童单挑凰牙,加个铁壁上去吧。

下半战敌人不算强,但失败条件复杂,最好的方法还是冲上去堵住敌人冲下来的路。当三台 BOSS 机中任意一台 HP 低于 80%时候,凰牙再次出现,与此同时ロム也会作为援军出现。

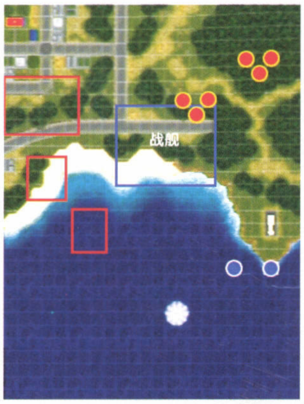
强化道具

超合金N
ミノフスキークラフト
リペアキット
フェノメナ
ディオンドラ
デビルサターン6

9 追被狙击的拉·姆之星

ムトロポリス

第二章



胜 敌全灭

负 母舰击落、ゴッドガンダム击落、ライディーン击落

我方增援:ゴッドガンダム、ネエル·アーガマ,自选 15 机(第 2 回合)

敌方增援:ボルトガンダム、ガンダムマックスター、デスバーディ×6、デスアーミー×6(初期敌全灭)

初期敌人的命中回避都很高,怕麻烦的话就躲在研究所等他们过来。当敌方增援出现以后,会发生事件,多蒙进入明镜止水状态,只要围起来搞定两个 DG 细胞克隆人,其他的很好对付。

强化道具

スクリューモジュル　ガンダムマックスター

高性能照准器　ボルトガンダム

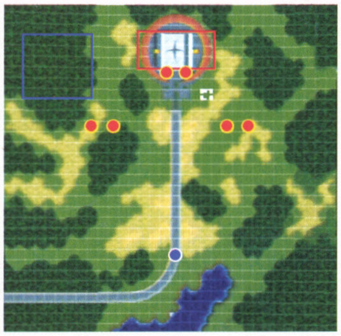
10 被操纵的魔神

ロボット博物馆

第二章

胜 ■前半战 敌全灭。■后半战 マジンガ-ZHP60%以下进行说得,然后将グレートマジンガ-HP 削减至 30%以下,最后敌全灭。

负 ■前半战 TFO 击落。■后半战 グレンダイザー、マジンガ-Z 击落,在进行说得前攻击グレートマジンガ-,母舰击落。



我方增援:ネエル·アーガマ,自选 15 机(グレートマジンガ-HP30%以下)

敌方增援:マザーバーン、圆盘兽コアコア、圆盘兽グビグビ×4、圆盘兽ジンジン×4(グレートマジンガ-HP30%以下)

前半战很简单,打落两台敌机就可以了……

后半战初期只有グレンダイザー,按照胜利条件来就可以。但需要注意一点,给自己加铁壁,以及小心别失手把两机魔神给 KO 了就行。等自军援军出现以后就可以轻松将敌人消灭。

强化道具

超合金ニューZ　マザーバーン

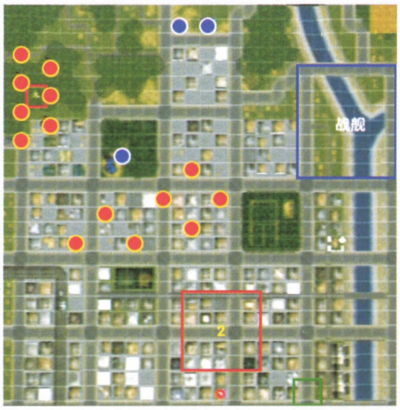
プロペラントタンク　圆盘兽ジンジン

マグネットコーティング　圆盘兽グビグビ

11 do justice to

京都

第二章



胜 到达合流地点以后敌全灭。

负 强制出场机体任一被击落、母舰击落

我方增援:ネエル·アーガマ,自选 15 机(ワルキューレ到达合流地点或者初期敌全灭)

敌方增援 1:メディウス·ロクス(第 1 回合敌行动时)

敌方增援 2:六连×4(ワルキューレ到达合流地点或者初期敌全灭)

第三方势力:高机动型ブラックサレナ(援军出现后次回合登场)

初期ワルキューレ会身陷敌军之中,但如果给她加了芯片,使用"集中"后,就可以全灭周围所有的敌军。敌人行动以后,メディウス会登场,当他的 HP 削减到 40%以下的时候就会撤退,如果想击退的话,最好是带着他绕圈子,等援军出现以后再解决吧……

将ワルキューレ移动到指定地点或者全灭初期敌人以后,本方援军和敌人援军都会出现。在六连出现以后的第二回合,黑百合也会出现,如果怕他抢钱的话,最好冲上去和他一起抢,不然还是老老实实的消灭下面的敌人吧。

强化道具

カートリッジ　ゲバイ·マッフ

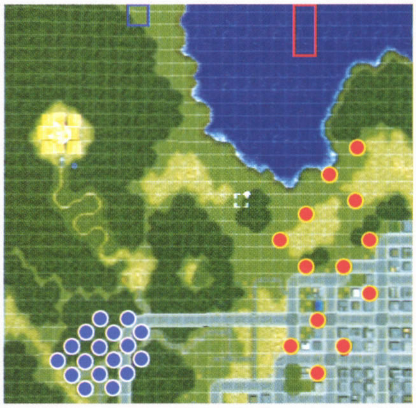
EWAC(弱)　ダウツエン

イーメジセンサー　北辰众

12 燃烧的泪水·冰冻的鬼火

早乙女研究所

第二章



胜 敌全灭

负 母舰击落、敌方到达研究所

我方增援:天のゼオライマー(敌方增援登场后的次回合)

敌方增援:火のプライスト、水のガロウイン(攻击ヒドラー或者第 3 回合)

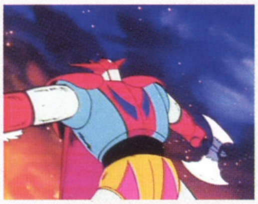
没有太高难度的一话。三台 BOSS 机都会在 HP50%以下撤退,想要击退那一对姐妹,不刻意练级恐怕是不行的。对于ヒドラー,利用援护攻击就可以击坠了。

强化道具

チョバムアーマー　ヒドラー

大型ジェネレーター　水のガロウイン

ラムネ　火のプライスト



13 机械神的邂逅

ニライカナイ

第二章

胜 敌全灭

负 晨星2型击落、ラ－ゼフォン击落、母舰击落

我方增援1:ラ－ゼフォン(第二回合)
我方增援2:ライディ－ン、ネエル·ア－ガマ,自选15机(第3回合)

敌方增援:グラ－ベ、ド－テム×8(第2回合)

初期我方利用TEERA本部的地形补正可以很轻松的进行战斗。第3回合我方母舰到达后,在数量上获得绝对的压倒性优势,基本没有难度的一话。

强化道具

リペアキット	ド－テム
超合金N	ド－テム
バイオセンサ－	グラ－ベ

14 通往危机的倒计数

星见町

第二章

胜 敌全灭

负 强制出击机体任意被击落

敌方增援:凰牙(初期敌全灭或者电童到达指定地点)

第三方势力:ユニコ－ンドリル、レオサ－クル(第二回合)

初期的敌人很容易对付,全灭以后发生剧情,电童被"拐"走了,随后要面对的敌人就只有凰牙,多蒙会强制移动到凰牙身边,注意他的HP在50%以下就会撤退,用多蒙和主人公的援助一口气干掉他。

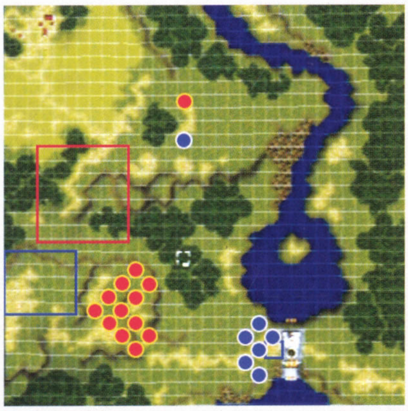
强化道具

プロペラントタンク	デスア－ミ－
メガブ－スタ－	デスバ－ディ
高性能レ－ダ－	凰牙

15 乘着牵挂的双翼

宇宙科学研究所

第三章



胜 敌全灭

负 强制出场机体击落、グレンダイザ－(WS)击落、母舰击落

我方增援1:ダブルスペイザ－(第3回合)
我方增援2:ネエル·ア－ガマ,自选10机(ダブルスペイザ－与グレンダイザ－合体或者将圆盘兽ジラジラ以外敌全灭以后登场)

敌方增援:マザ－バ－ン、圆盘兽グビグビ×3、圆盘兽ジンジン×3、ミニフォ－×3(ダブルスペイザ－与グレンダイザ－合体后登场)

虽然初期グレンダイザ－不能行动,但敌人也不会攻击……将下面的敌人全灭以后,ダブルスペイザ－会自动移动到グレンダイザ－身边进行合体。而后双方援军就会登场,接下来的战斗就没有难度了……

强化道具

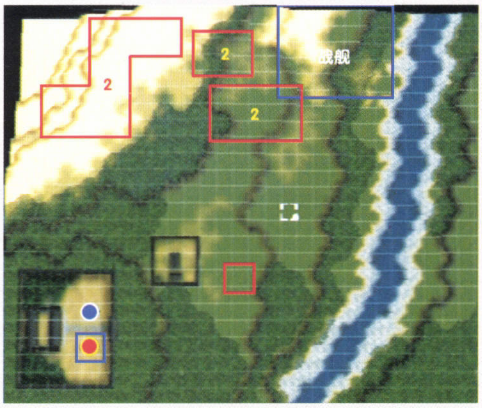
スクリュ－モジュ－ル	圆盘兽ジラジラ
マグネットコ－ティング	マザ－バ－ン
プロペラントタンク	圆盘兽グビグビ

成为御姐

16 Bright you now

少林寺

第三章A



胜 除第五使徒以外敌全灭

负 母舰击落、ドラゴンガンダム击落

我方增援 1:ノーベルガンダム(敌援军 1 消灭之后)

我方增援 2:ネェル・アーガマ,自选 12 机(敌援军 1 登场后的次回合)

敌方增援 1:ドラゴンガンダムDG、ボルトガンダムDG(初期将ボルトガンダム的 HP 削减到 50%以下)

敌方增援 2:ガンダムヘブンズソード、デスバーディ×6、デスアーミ-×12(敌援军 1 消灭之后)

一开始的 GUNDAM FIGHT 非常简单，随后两台冒牌的 DG 就会出现，将他们 HP 削减到 50%以下的时候会发生剧情。随后两台“正版”会发动超级模式，气力增加至 150，接下来的战斗就很容易了。

解决掉两台 DG 以后，敌人援军就会登场，在敌援军登场后的次回合，我方主力就会出现。对于 BOSS 天剑绝刀，如果自身等级不够的话，就让两台正版的来搞定。

强化道具

シャッフルの徽章
リペアキット
高性能照准器
ボルトガンダムDG
ドラゴンガンダムDG
ガンダムヘブンズソード

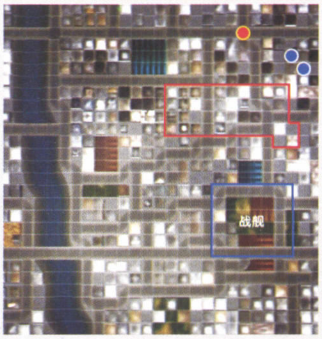
17 宇宙怪兽基尔基尔刚的恐怖

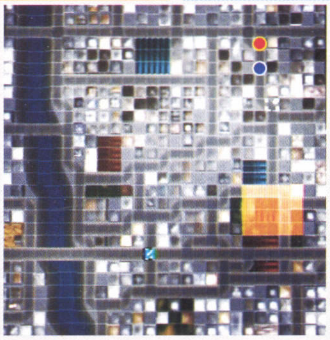
上海

第三章A

胜 敌全灭

负 ボスボロット击落、母舰击落、没有在一回合内击破ギルギルガン





我方增援 1:■后半 自选 15 机(ギルギルガン诱导成功后登场)

我方增援 2:■后半 グレートマジンガ-(ギルギルガン击破后在母舰旁边登场)

敌方增援:■后半 圆盘兽ジラジラ(ジグラ)、圆盘兽ゴアゴア×2、圆盘兽グビグビ×3、圆盘兽ジンジン×3、ミニフォ-×6(ギルギルガン击破后登场)

前半战没有什么难度，轻松解决。后半战起初只要用ボスボロット将ギルギルガン引到指定区域，而后在一回合内消灭他就行了(第 1 次超级机器人大战的最终 BOSS 的经典死亡方法)。在消灭第一形态之后，敌援军就会登场，然后ギルギルガン会进化到最终形态，同样要求一回合内击破，没什么难度，因为其最终形态 HP 不过 33000 而已。

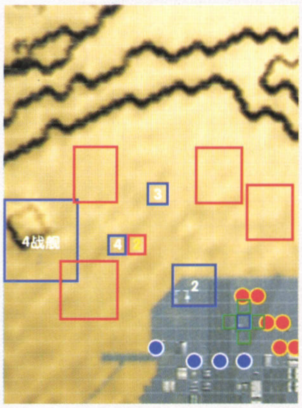
强化道具

宇宙合金グレシ
アポジモーター
宇宙怪兽ギルギルガン
圆盘兽ジラジラ

18 Burning heart,Flying high

重庆

第三章A



胜 敌全灭

负 母舰击落，ドラグナ-三机任意一机被击落

我方增援 1:FA 百式改(初期敌全灭后登场)

我方增援 2:ケンリュウ(初期敌全灭后 1 回合)

我方增援 3:ドラグナ-1 型カスタム、ドラグナ-2 型カスタム、ドラグナ-3 型(初期敌全灭后 2 回合)

我方增援 4:ネェル・アーガマ,主人公机,自选 12 机(初期敌全灭后 3 回合)

敌方增援 1:ゲイザム、スターク・ダイン、スターク・ガンドーラ、スターク・ゲバイ、スターク・ダウツェン、ダイン・マッフ×4、ゲバイ・マッフ×4、ドーラ×4、ダウツェン×4(初期敌全灭后登场)

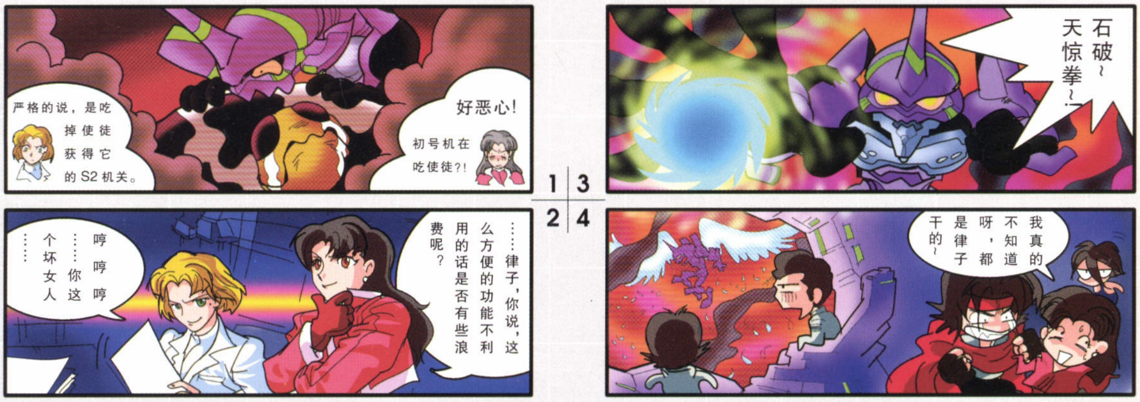
敌方增援 2:メディウス・ロクス(初期敌全灭 3 回合后)

第三方势力:ドラグーン×4(初期敌全灭)

初期的几架 AI 没什么难度。在敌人本队出现以后，柯瓦特罗会驾驶全装甲百式改加入。第二回合会发生剧情，ケーン等人撤退，同时ロム登场，为了安全起见最好将他撤回来。等到第三回合，ケーン等人会使用新的龙骑士出战，能力增加很多。到第四回合的时候，メディウス・ロクス与本方母舰一起登场。结合全力打掉剩下的几个 BOSS 应该不难，这里需要注意，如果将ゲイザム击落的话(HP30%以下会撤退)，敌人就会撤退，最好结合援助一下子打掉他。

初号机，来袭

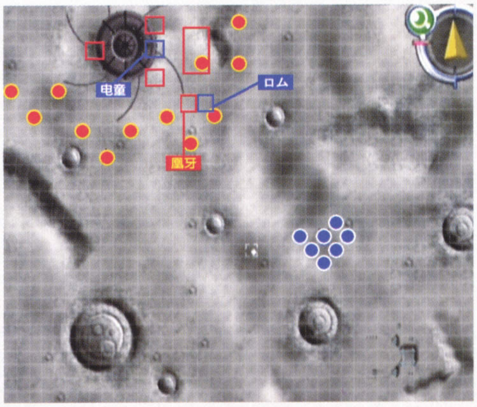
第三章D



15 摇动的螺旋，苏醒的记忆

螺旋城

第三章B



胜 敌全灭，3 回合内全员返回ナデシコB

负 我方任意机体被击破，在规定回合内全机未能返回ナデシコB

我方增援：电童、バイカンフ-（初期敌全灭或第 4 回合）

敌方增援：ディオンドラ、デビルサターン6、キャスモドン×3、ザリオス×3、凰牙・VW（初期敌全灭或第 4 回合）

初期的ガルファ素体只有 2800 的 HP，很好对付，多蒙使用气合立即就能发动明镜止水。第 3 回合敌我增援同时杀到，此时胜利条件变为 3 回合内全员返回ナデシコB，如果实力够强的话 3 回合全灭全灭敌人也行。注意，本关的 3 名 BOSS 都会在 HP 低于 30%时撤离。

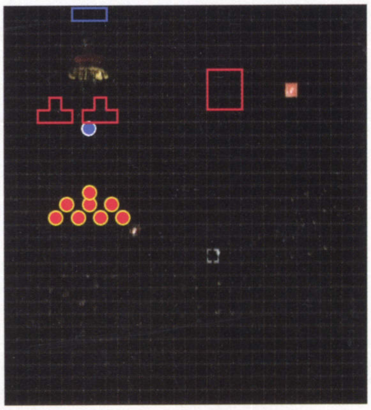
强化道具

ラスターモジュール　アルテアス
カートリッジ　ディオンドラ
チョバムアーマー　デビルサターン

16 Blue meets White

ラビアンローズ

第三章B



胜 アムロ4 回合内达到目的地，敌全灭（母舰增援后）

负 アムロ4 回合内未到达目的地，アムロ击坠，母舰击坠

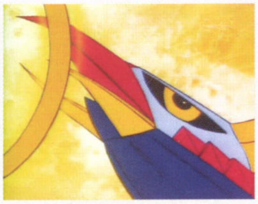
我方增援：ガンダムマックスター、ガンダムローズ（当有敌人到达ラビアンローズ后），ナデシコB，自选 14 机（アムロ到达目的地）

敌方增援：六连北辰众×4、ドラウ×6（当有敌人到达ラビアンローズ后）

アムロ一开始难以和敌人正面对抗，使用"集中"后向右侧的目的地移动，对于敌人攻击尽量采用回避的对策。当有敌人踏上ラビアンローズ后，就会出现援军，而我方两名 G 高达角色也会出现增援。待アムロ达到目的地后，ナデシコB 会赶来增援。注意，マイヨHP 低于 40%时便会撤退，一旦マイヨ撤退，敌方所有机体就将全部撤离。

强化道具

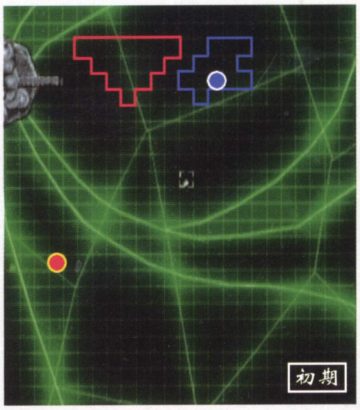
ラムネ　北辰众
高性能照准器　ダン
対ビームコーティング　マイヨ

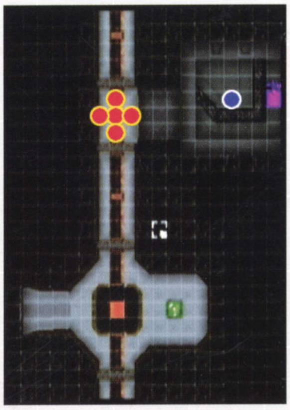


17 你的思念

アマテラスステーション

第三章B





胜 敌全灭，目的地到达（我方援军出现后）

负 我方任意机体被击破，リョーコ，サブロウタ被击破（我方援军出现后）

我方援军 1：Sエステバリス·サブロウタ、我方 15 机

敌方增援 1：新型バッタ×10（高机动型ブラックサレナ撤离或第 4 回合）

敌方增援 2：六连北辰众×5（进入アマテラス后）

初期的新型バッタ简单的很，三两下就能解决。进入内部后，北辰众才是劲敌，一定要小心应付，两架エステバリス可以发挥不少作用。注意我方任意机体到达内部的目的地后即可过版。

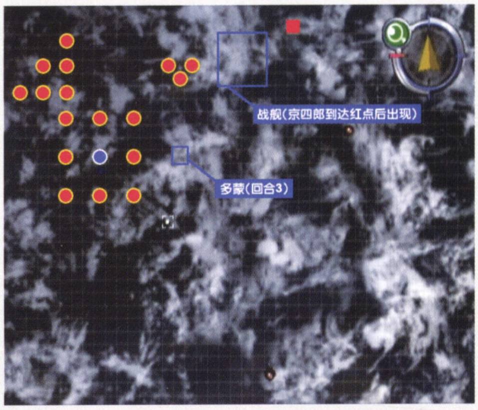
强化道具

マグネットコーティング　新型バッタ
リペアキット　新型バッタ
ソーラーセイル　北辰众

18 火星来的逃亡者

地球周边宙域

第三章B



胜 ガルバーFX Ⅱ 到达目的地，敌全灭

负 我方任意机体击坠，母舰击坠

我方增援 1：ゴッドG（骑乘）（击坠 4 机后出现）

我方增援 2：主人公机，ナデシコB，自选 15 机（京四郎到达目的地后）

一开始京四郎使用"加速"向目的地前进，一矢使用"铁壁"后可随意反击敌人。击坠 4 机敌军后，多蒙会赶来增援，这些小兵就更不是对手了。当京四郎的机体到达目的地时，ナデシコB 和我方大部队赶到战场。

强化道具

カートリッジ　ゲバイ・マッフ
超合金N　ドラウ
メガブースター　メディウス

19 伟大之翼，上天之光

科学要塞研究所

第四章

胜 敌全灭

负 母舰击落、グレートマジンガー击落

我方增援 1:グレートマジンガー(ボングHP30%以下登场)

我方增援 2:ゲッタードラゴン、ゲッター-Q(敌增援 1 登场后次回合)

我方增援 3:ネエル·アーガマ、ナデシコB、EVA 初号机、EVA 贰号机，自选 15 机(我方增援 1 登场后次回合)

敌方增援 1:マザーバーン、光波兽ピグドロン、结合兽ボング、圆盘兽グビグビ×3、圆盘兽ジンジン×3、圆盘兽ギルギル×3、ミニフォー×3(ボング击坠)

敌方增援 2:火のブライスト、水のガロウィン(敌增援 1 登场后次回合)

敌方增援 3:空魔兽グランゲン×2、圆盘兽コアコア×2、圆盘兽ギルギル×3(光波兽ピグドロン击坠后登场)

一开始千万记得给ジュン用铁壁，老老实实的待在研究所，事件以后铁也就会增援，不过还是呆在研究所比较保险。光波兽是任何攻击无效的，不用反击他。等到八卦 ROBO 两台登场后，将他们的 HP 削减到 50%以下的时候，天のゼオライマ—就会出现，利用 MAP 一口气解决两姐妹(注意不要让自军机体被波及)，随后，攻击一下マザ-バ-ン会发生剧情，然后全灭敌人就 OK 了。

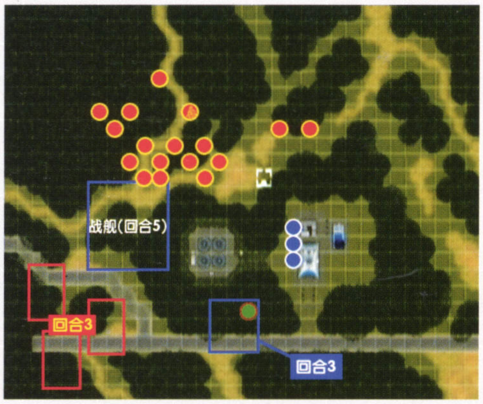
强化道具

超合金ニューZ
ラムネ
イメージセンサー
マザーバーン
圆盘兽グビグビ
水のガロウィン

20 Strange bolt

光子力研究所

第四章



胜 敌全灭

负 母舰击落、ガトリングボア击落、ジェット、ドリル、ジム、レイナ任一被击落

我方增援 1:ブル-·ジエット、ロッド·ドリル、トリプル·ジム、パワ-ライザ-(第 3 回合)

我方增援 2:ネエル·アーガマ、ナデシコB，自选 15 机(第 5 回合)

敌方增援:メカ大轮鬼×3、メカ一角鬼×6(第 3 回合)

本话开始，万能侠 Z 追加强力武装，只可惜残弹少的可怜……在第三回合的时候，ジェット等人登场，所有人里面只有ジェット的能力强，其他人还是老老实实的缩回研究所防守，等本队到达以后再解决敌人，没有什么难度。

强化道具

対ビームコーティング
バイオセンサー
リペアキット
デビルサターン6
ディオンドラ
メカ大轮鬼

21 双面之男

富士树海

第四章

胜 到达合流地点以后敌全灭。

负 天のゼオライマー击落、母舰击落

我方增援:ネエル·アーガマ、ナデシコB、自选 15 机(第 4 回合)

敌方增援:メカ要塞鬼、メカ大轮鬼×10、メカ一角鬼×5(第 4 回合)

只要留意一点，第三回合后，正人的气力会下降到 80！为避免被攻击，还是躲远些好，敌援军是送经验和资金的，随便就能干掉。而月のローズセラヴィ-的 HP 下降到 30%以下的时候就会逃跑，结合援助使用热血一下子打掉他吧！

强化道具

バイオセンサー
防尘装置
プロペラントタンク
月のローズセラヴィー
メカ要塞鬼
メカ大轮鬼

22 时限，90 秒

日本海沿岸

第四章

胜 敌全灭

负 强制出击机体任一被击落；母舰击落

我方增援:ネエル·アーガマ、ナデシコB、、自选 15 机(目的地到达或第 5 回合)

敌方增援 1:スターク·ガンドーラ、スターク·ダウツエン、ドーラ×3、ダウツエン×3(第 2 回合)

敌方增援 2:ゲイザム、スターク·ゲバイ、スターク·ダイン、ダイン·マッフ×3、ゲバイ·マッフ×3(第 3 回合)

一开始就要让主人公每回合使用“必闪”来回避攻击，一旦被击中的话就会发生事件，メディウス会撤退而主人公陷入行动不能状态。メディウスHP 在 40%以下就会开溜，记得结合援助打下来。

本关最大的难点在于顶住前面的 5 回合，尤其是当第 2 回合敌人登场以后，他们会一窝蜂的冲过来攻击 D 小队。每回合都要使用集中或者搅乱等精神(最好在整备的时候给 D-3 装几个 SP 恢复芯片)，等到本队到达以后，然后再解决几个 BOSS。总之，此战合理使用精神是关键。

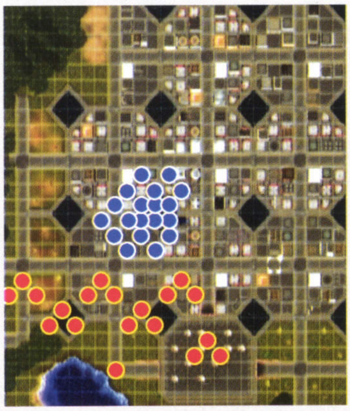
强化道具

ズーパーリペアキット
EWAC(弱)
ブースター
メディウス·ロクス
ゲイザム
スターク·ダイン

23 梦幻回廊

第三新东京市

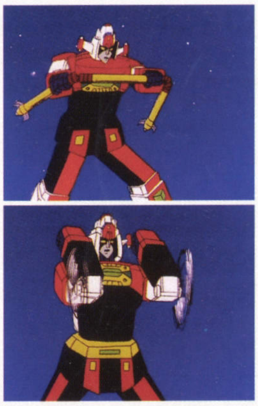
第四章



胜 敌全灭

负 强制出击机体任一被击落

很容易的一话，虽然可以直接让贰号机和零号机移动到 BOSS 身边，但是为了获得更多的资金和芯片还是将敌人全灭的好。消灭完所有敌人以后会发生事件，然后过关。



强化道具

ハロ
チョバムアーマー
カートリッジ
グラーベ
アレグレット
ドーテム

24 通往冥府之门

日本近海

第五章

胜 敌全灭

负 母舰击落

我方增援 1:リ・ガズィ或者ディジェSE-R(敌增援 1 出现后下一回合登场)
我方增援 2:ネエル・アーガマ、ナデシコB、自选 15 机(将夜天光 HP 削减到 60%以下或者カミ-ユ登场后两回合登场)

敌方增援 1:カトンボ×3、新型バッタ×4、ジョロ×4(ダイモスHP50%以下登场)
敌方增援 2:カトンボ×2、ジョロ×4(敌增援 1 出现后次回合登场)
敌方增援 3:夜天光、六连×6(敌增援 2 出现后次回合登场)

第三方势力:高机动型ブラックサレナ(カミ-ユ登场后次回合，或者到达指定地点后登场)

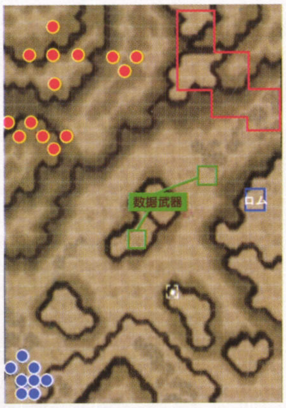
一开始的单挑不难对付，将ダイモスHP 削减到 50%以下敌人援军就会出现，而后本方的カミ-ユ也会出现，如果是リ・ガズィ(BWS)的话，就老老实实的放冷枪，但如果是ディジェSE-R 的话，那就加个集中冲上去吧。ディジェSE-R 的武器适应除海以外全 S，非常强悍。等到北辰出现以后，明人也会出现，再来就是本方主力了。这里留意一下，如果夜天光 HP 低于 40%就会带着六连一起撤退，最好的方法是用直击+热血+必中配合援助一口气打掉他！

注:ディジェSE-R 的获得条件是 ZZ 系列的驾驶员此话之前平均等级 25 以上，而リ・ガズィ(BWS)则相反。不过不管获得哪一机，过关以后还是会再得到一机リ・ガズィ(BWS)。

25 受光引导的人们

沙漠

第五章



胜 敌全灭、电童和ドラゴンフレア、ガトリングボア邻接

负 母舰击落、电童击落、ドラゴンフレア、ガトリングボア击落、ケンリュウ击落

我方增援:ケンリュウ(第三回合)

敌方增援:アシュラ、キャスモドン×8、ザリオス×8(第三回合)

第三方势力:ドラゴンフレア、ガトリングボア(第三回合)

敌人的援军还是一如既往的弱……ロム的登场还是一如既往的帅……其他没有什么太难的，在进行ファイルセーブ之前，凰牙会无限使用 HP 全恢复，所以，先不攻击他。等顺利完成フェイルセーブ以后，再解决他就行了。

强化道具

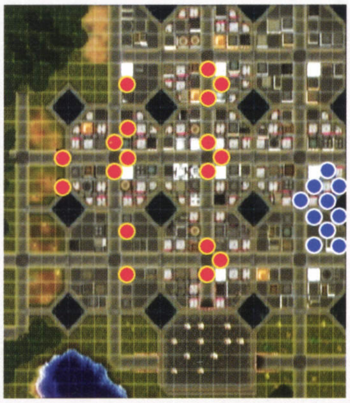
高性能レーダー
超合金N
凰牙
机士バグ

29岁的话题

26 迫在眉睫

第三新东京市

第五章



胜 敌全灭

负 母舰击落

此话两个 BOSS，地のディノディロスHP 在 80%以下就会撤退(或者是第三回合自动撤退)，想要击落她，几乎不太可能……而山のバ-ストン会在 HP30%以下撤退，利用高攻击力的援助，应该可以击落。剩下的敌人就没什么难度了……

强化道具

メガブースター　山のバーストン

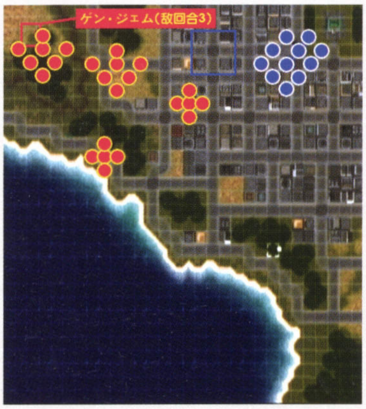
大型ジェネレーター　地のディノディロス

リペアキット　カトンボ

27 猛攻，毒蛇部队

日本近海

第五章



胜 敌全灭

负 我方任一机体击落

我方增援：ブルー・ジェット、ロッド・ドリル、トリプル・ジム、パワ-ライザ-(ケ-ン负伤事件后下一回合登场)

敌方增援：ゲイザム(第 3 回合或者敌总数 8 机以下登场)

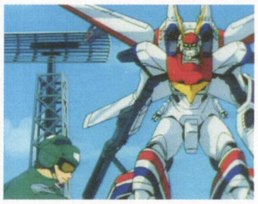
本话由于自军的主力多数为魔神系，所以补给和修理的人员众多，给三大魔神加上铁壁往人堆一扔就可以了。在ゲイザム登场以后会有事件发生，ケ-ン负伤不能行动，此后マシンロボ军团就会登场。除了小飞机ジェット以外，其他人还是往回撤吧。不算很难的一话，如果事先稍微练过魔神系列机体的话……

强化道具

アポジモーター　ゲイザム

プロペラントタンク　スターク・ゲバイ

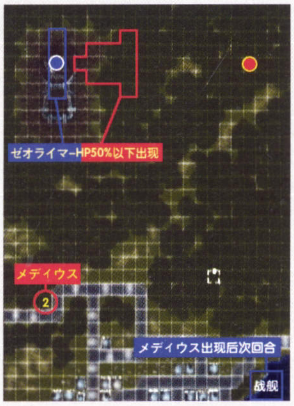
ジャマー　スターク・ダウツェン



28 月下的惨剧

富士树海

第五章



胜 敌全灭

负 我方任一机体击落、母舰击落

我方增援 1：主人公机、ダイモス、ゲッタ-ドラゴン、ゲッタ-Q、ガルバ-FX Ⅱ(天のゼオライマ-HP50%以下登场)

我方增援 2：ナデシコB，自选 15 机(メディウス登场后下回合出现)

敌方增援 1：六连×3、カトンボ×2、ジョロ×4(天のゼオライマ-HP50%以下登场)

敌方增援 2：メディウス・ロクス(敌增援 1 出现后下一回合登场)

一开始天のゼオライマ-能力很差，而且没有基地地形优势，依靠铁壁支撑吧。自军第一批援军出现以后立刻将天のゼオライマ-回撤(不然很容易被击落)。在メディウス登场以后自军主力也会出现。而后将月のロ-ズセラヴィ-的 HP 削减到 50%以下就会发生剧情战斗，正人第二人格利用次元连接系统召回美久，一炮击落月のロ-ズセラヴィ-。

将メディウスHP 削减到 50%以下的时候也会发生剧情，メディウス开始进化随即一击 KO 掉主人公，接下来便撤离战场。剩下的敌人就完全不足为惧了。

强化道具

イメージセンサー　月のローズセラヴィー

カートリッジ　六连

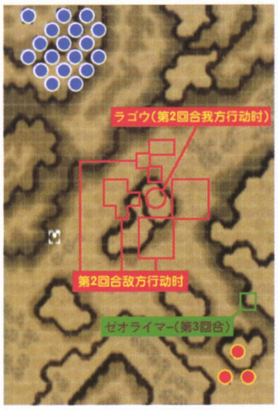
フィールド发生装置　カトンボ

再见了！师匠

29 冥王，拂晓出击

铁甲龙要塞

第五章



胜 敌全灭

负 电童击坠，母舰击坠，ユニコーンドリル、レオサークル、ドラゴンフレア击坠

敌方增援 1：ラゴウ(第 2 回合我方行动时登场)

敌方增援 2：机兽ファイタス×4、机兽オービトン×4、捕获机兽×4（第 2 回合敌方行动时登场）

第三方势力 1：ユニコーンドリル、レオサークル、ドラゴンフレア（第 2 回合在电童四周登场）

第三方势力 2：天のゼオライマー(第 3 回合)

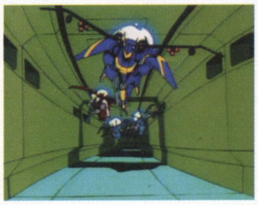
唯一需要注意的是ラゴウ，它会 2 次行动，而且主要攻击目标是电童。将其 HP 削减到 30%以下会发生病毒事件，随后就会撤退。再将 3 机八卦 ROBO 中任一机的 HP 削减到 50%以下的时候会发生事件，天のゼオライマー将 3 机击落。至于剩下的敌人……就当作欣赏主人公新机体的演示 SHOW 吧！

强化道具

星明神社の御守　机兽ファイタス

狼の纹章　捕获机兽

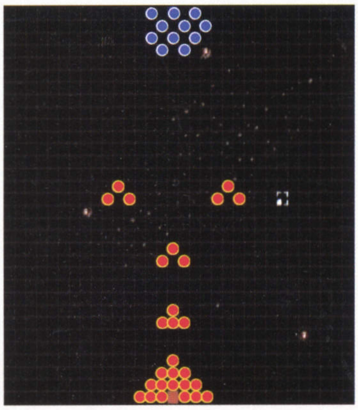
リペアキット　ガルファ素体



30 Break through the Falcon

地球周边宙域

第六章



胜 7 回合内ナデシコB 到达目的地

负 ナデシコB 击破

目的是 7 回合内到达指定地点（注意一定要ナデシコB 到达，就算敌全灭后也一样），全力冲上去吧！建议用 ZZ 和全装百式改干掉前面的杂兵，然后用 MAP 炮轰掉后面那堆密集的敌人。因为那批敌军只会防御或回避，用 MAP 炮攻击比较合算。

强化道具

スラスターモジュール　マイヨ

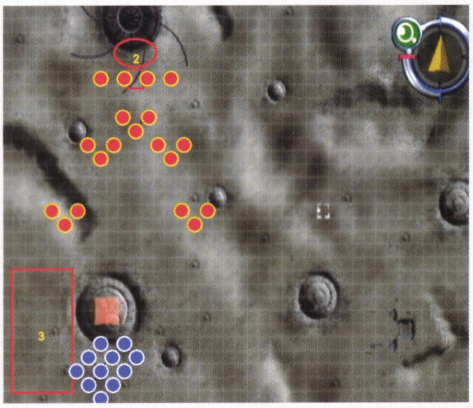
高性能照准器　ウェルナー

プロペラントタンク　ダイン・マッフ

31 光辉之刃与我同在

螺旋城

第六章



胜 敌全灭；ラゴウ到达指定区域(ラゴウ出现后)；ラゴウ的 HP 在 10%以下(ギャンドラー出现后)

负 电童、ロム、ナデシコB 任一击坠；ラゴウ击坠(ラゴウ出现后追加)

敌方增援 1：ラゴウ(敌人剩余 3 机以下)

敌方增援 2：捕获机兽×3(ラゴウ出现后次回合)

敌方增援 3：ブラックサターン6、アイアンサンド、フェノメナ×3、ファルゴス×5、キャスモドン×5(ラゴウ到达指定地点后)

将初期敌人消灭至 3 机以下时，ラゴウ就会出现。利用电童将它引诱到下方的陷阱内。ラゴウ出现后一回合，在上方有 3 只捕获机兽出现。电童务必使用"铁壁"后，再将ラゴウ引诱到陷阱里。因为当ラゴウ掉进陷阱后，陷阱所在陨石坑左边会出现大量增援，之后只要将ラゴウ的 HP 打到 5000 以下，辉刃便会出现……

强化道具

アポジモーター　机士ロック

カートリッジ　捕获机兽

バイオセンサー　バグ

32 MOONRAKER

ギガノス本部

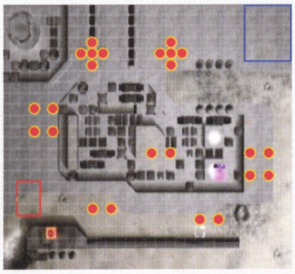
第六章

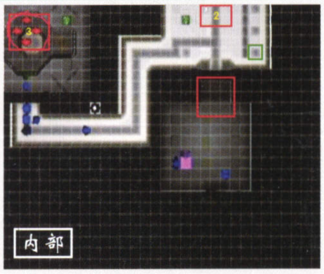
胜 5 回合内将マスドライバー击破；侵入内部(母舰出现后)；夜天光 HP50%以下(破坏第 2 道门后)

负 5 回合内未能击破マスドライバー；母舰击破(母舰出现后)

我方增援：ナデシコB，自选 15 机(マイヨ击破マスドライバー后)

第三方势力(内部)：高机动型ブラックサレナ(击破内部第 1 道门后)





敌方增援：1：ゲバイ・マッフ×3(マイヨ击破マスドライバー后或第 2 回合)

敌方增援(内部)：ドーラ×4(侵入内部后)

敌方增援 2(内部)：六连北辰众×3(击破内部第 1 道门后)

敌方增援 3(内部)：夜天光、六连北辰众×3(击破内部第 2 道门后)

一开始我方有 4 机，但是有 3 机第 2 回合便会撤离，不过可以活用他们的精神，使用"かく乱"和"集中"后没人能打中マイヨ。尽快往マスドラバー移动，用有破坏建筑物属性的武器攻击マスドラバー，击破后ナデシコB 赶到，任务变为突入内部。侵入内部后，敌人会陆续出现增援。将内部第 1 道门破坏后(要使用破坏建筑物属性的武器)，明人以第三方登场。注意北辰 HP 低于 50%时撤退。

强化道具

ジャマー　ゲバイ・マッフ

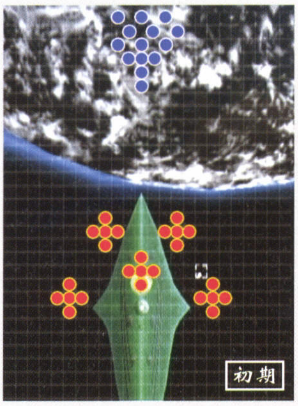
ラムネ　北辰众

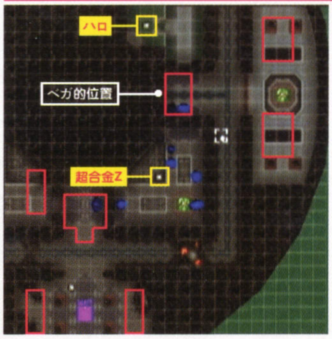
EWAC(弱)　北辰

33 超越彩虹

アルデバラン

第六章A





胜 敌全灭;侵入敌战舰内部(3回合后);将凰牙HP削减至50%以下(进入战舰后);寻找ベガ和凰牙(击破凰牙后)

负 电童击破、母舰击破;ユニコーンドリル、レオサークル、ドラゴンフレア、ガトリングボア击破(进入战舰后)

敌方增援(内部):凰牙、ドラゴンフレア、ガトリングボア、レオサークル、ユニコーンドリル、机兽ファイタス×6、捕获机兽×3、ガルファ素体×6(进入战舰后)

一路前冲,第3回合时战舰会被打开通路,任意机体进去后,凰牙和大批援军出现,注意不要误杀圣兽。打倒凰牙后(HP20%以下撤离),一路打开门寻找ベガ,注意这里有个门里面有哈罗,务必得到(详细位置见图)!

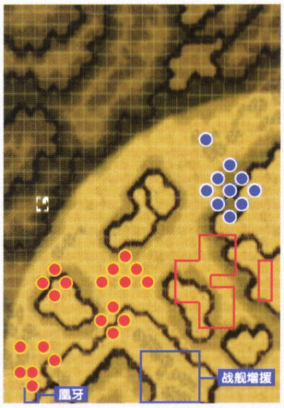
强化道具

母さんのシチュー　アルテア
超合金N　宝箱
ハロ　宝箱

34 藕断丝连

南西诸岛

第六章A



胜 敌全灭

负 电童击坠、母舰击坠

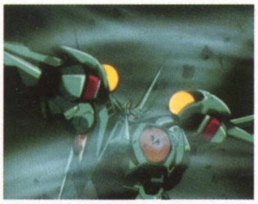
我方增援:凰牙、ネェル・アーガマ,自选7机(第5回合)

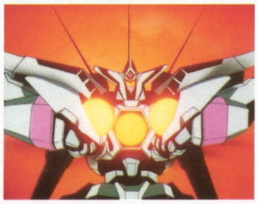
敌方增援:アシュラ、ディオンドラ、ファルゴス×5、キャスモドン×5、ザリオス×5(第5回合)

第1回合除了ナデシコB外,全机体的EN只有1/4,第2回合更是全部降为0。把机将ギガグルメイ的HP削减到80%以下或者第5回合,大批敌人增援出现,同时凰牙也将出现将电磁屏障打破,我方母舰赶到战场,战斗正式开始……注意,机将ギガグルメイ被击破时,敌人会全员撤退。

强化道具

サイコフレム　机将ギガグルメイ
火星井　机士バグ
イメジセンサ　ディオンドラ

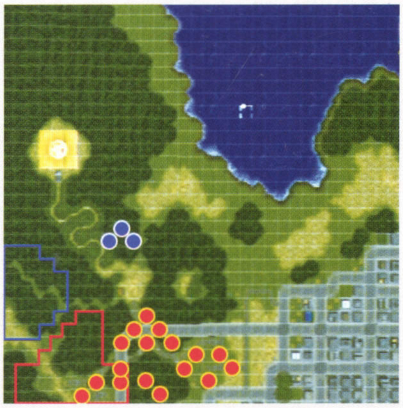




30 赤龙的光辉

早乙女研究所

第六章B



胜 敌全灭

负 强制出击机体任一击落、敌人进入研究所

我方增援:ネェル・アーガマ,自选15机(第五回合登场)

敌方增援:マザーバーン、空魔兽グランゲン×2、ベガ兽キングゴリ×2、ベガ兽ズメズメ×2、结合兽ボングX5、ミディフォー×8(第五回合登场)

在和メカ要塞鬼战斗以后,该回合ゲッタードラゴン会陷入行动不能状态。在第五回合,ゲッタードラゴン的最终技シャインスパーク习得,再和メカ要塞鬼战斗会有事件发生。将其击落后,本方援军登场,敌援军登场,然后没难度了……

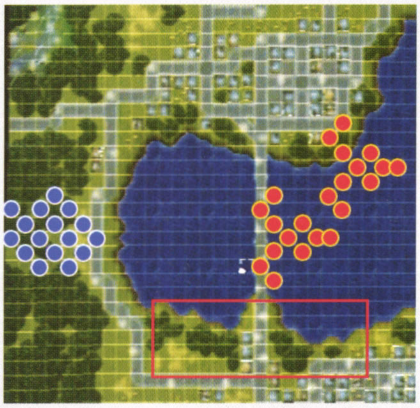
强化道具

メガブースター　マザーバーン
スクリューモジュール　メカ要塞鬼
カートリッジ　结合兽ボング

31 暴恶的铠武者

富士树海

第六章B



胜 敌全灭　**负** 母舰击落

我方增援:ドラグナー1型カスタム、ガンダムローズ(敌援军登场后次回合在母舰身边出现)

敌方增援:ギルガザムネ、スターク・ダイン、スターク・ダウツェン、ダイン・マッフ×6、ダウツェン×6(初期敌全灭后)

最初的敌人不算太难对付,步步逼近就可以了。当初期敌人全灭以后,グン・ジェム就会出现,而此时的他会使用热血+必中+必闪+铁壁的精神组合,找个人去蹭掉他的那些精神就行了。等到下一回合会发生事件:他会攻击母舰,而后觉醒了见切特技的ケーン就会登场。这里如果将ミン或者ジン击落的话,他会再次使用那些精神组合,同样如果将ギルガザムネ的HP削减到50%以下的时候,他还会再次发动(如果没有将ジン击落的话,他就会被暴走的ギルガザムネ砍死,这么一来会少块芯片),剩下的攻略和一开始一样,找个人蹭掉他的那些精神后,再去搞定他。注意:如果先将グン・ジェム击落的话,其余敌人都会撤退。

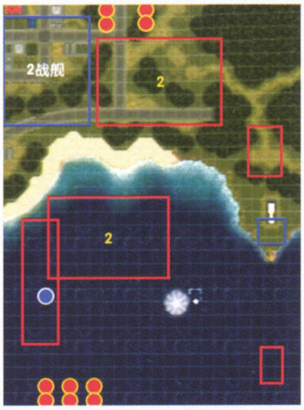
强化道具

イメージセンサー　ギルガザムネ
リペアキット　スターク・ゲバイ
EWAC(弱)　スターク・ダウツェン

32 奈落之底的招待状

ムトロポリス

第六章 B



胜 敌全灭

负 母舰击落，强制出击机体击落，敌人侵入神面岩

我方增援：マンダラガンダム（第三回合登场）

我方增援2：ネエル・アーガマ、ライディーン、ゴッドガンダム（骑乘）、ノーベルガンダム，自选15机（敌总数18机以下登场）

敌方增援：ガンダムヘブンズソード、デスバーディ×8、デスアーミ－×3（第三回合我方行动时登场）

敌方增援2：グランドガンダム、ウォルターガンダム、デスバーディ×12、デスアーミ－×12（敌总数13机以下登场）

一开始的敌人并不很难，对于ヴァーミリオン第二个武器可以做到秒杀。在第三回合的时候，我方援军曼陀罗高达会登场，加个集中往神面岩上一站就ok了。随后我方本队杀到，ライディーン的初始气力就是120，当敌人援军出场的时候，ノーベルガンダム的气力也会上升20。本话后期杂兵的HP和装甲都比较厚，要小心。本话的三个BOSS都不会逃走，可以放心攻击。

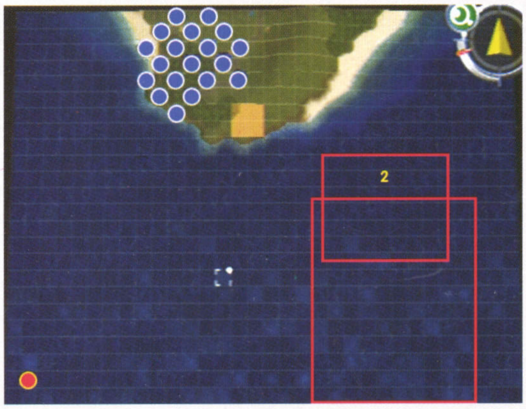
强化道具

スーパーリペアキット
高性能レーダー
高性能照准器
ガンダムヘブンズソード
グランドガンダム
ウォルターガンダム

33 决战！大海兽

ニライカナイ

第六章 B



胜 将ドラゴノザウルス引到指定地点

负 母舰击落、ドラゴノザウルスHP90%以下，强制出击机体任一击落

敌方增援：マザーバーン、メカ要塞鬼、圆盘兽ジラジラ、圆盘兽グビグビ×3、メカ大轮鬼×9、圆盘兽ジンジン×3、圆盘兽ギルギル×3（第一回合敌行动时登场）

敌方增援2：空魔兽グランゲン×3、圆盘兽コアコア×3、ベガ兽ズメズメ×6（敌总数19机以下登场）

初期不要对ドラゴノザウルス进行任何攻击，在敌援军出来以后全力攻击敌援军，援军的实力很差，放EVA顶在前面就完事了。ドラゴノザウルス会主动攻击ゲッタードラゴン，将他引到指定地点以后会发生事件，随后四魔神系最强合体技FDS觉醒，全灭敌人就可以了。

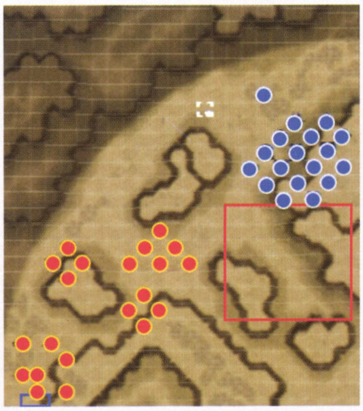
强化道具

メガブースター
シャッフルの纹章
リペアキット
マザーバーン
メカ要塞鬼
ドラゴノザウルス

34 炎之空而下的骑士

南西诸岛

第六章 B



胜 敌全灭

负 母舰击落，电童击落

我方增援：凰牙・バイパーウィップ（第五回合在ギガグルメイ附近登场）

敌方增援：アシュラ、ディオンドラ、ファルゴス×5、キャスモドン×5、ザリオス×5（第五回合登场）

此话一开始会中陷阱，随即EN减半，依靠EN作战的机体可以不用登场了。等到第五回合アルテア出现，用他攻击ギガグルメイ以后，陷阱就会消除，然后就可以大开杀戒了。其实不算很难的一话，依靠弹药量或者ナデシコ系列的机体就能挺到第五回合，至于敌援军除了两个BOSS以外，其他还是一样的弱。

强化道具

メガジェネレーター
超合金N
火星井
机将ギガグルメイ
ディオンドラ
机士バグ

节约的翼神

35 Hemisphere

TOKYO JUPITER 近海

第七章

胜 敌全灭

负 强制出击机体任一击落，母舰击落

第三回合绫人和アルグレット就会撤退，随后全灭敌人就行，基本上没有什么难度。

强化道具

超合金ニューN　メトロノーム

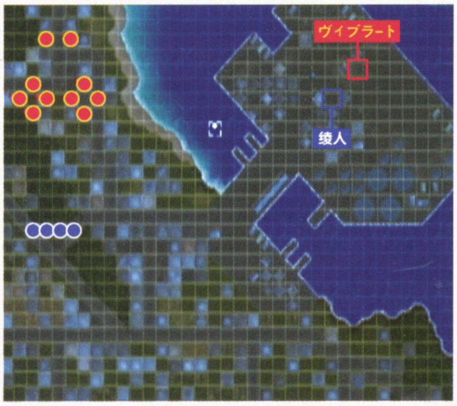
ミノフスキークラフト　メトロノーム

ラムネ　ドーテム

36 生命的行踪

东京附近

第七章



胜 敌全灭

负 强制出击任一机体击落

我方增援：ラーゼフォン（バルディエルHP70%以下再初号机附近登场）

敌方增援：バルディエル（初期敌全灭后，EVA3号机变异成バルディエル）

敌方增援2：ヴィプラート（EVA回收后登场）

一开始很简单，杂兵不可能打破AT领域。全灭敌人以后会有事件发生，3号机被使徒感染，随后二号机和零号机撤退。将三号机HP削减到70%以下的时候，会发生强制暴走ダミープラグ启动事件，随后绫人就会出现。在调律过后，ヴィプラート登场，然后就是绫人为了保护浩子和她单挑，没有难度，但是非常感人……

强化道具

大型ジェネレーター　メトロノーム（赤）

バイオセンサー　メトロノーム（赤）

プロペラントタンク　ドーテム

37 男人的战争

第3新东京市

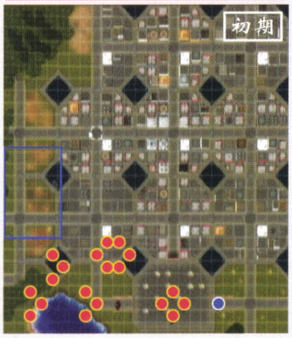
第七章

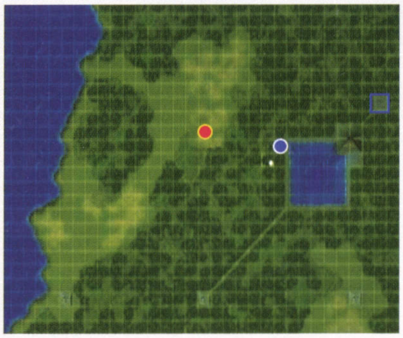
胜 敌全灭

负 强制出击机体击落、母舰击落

我方增援：EVA贰号机（第14使徒ゼルエル出现以后登场）

我方增援2：ナデシコB、ネェル・アーガマ、バイカンフー、自选15机（EVA贰号机HP10%以下登场）





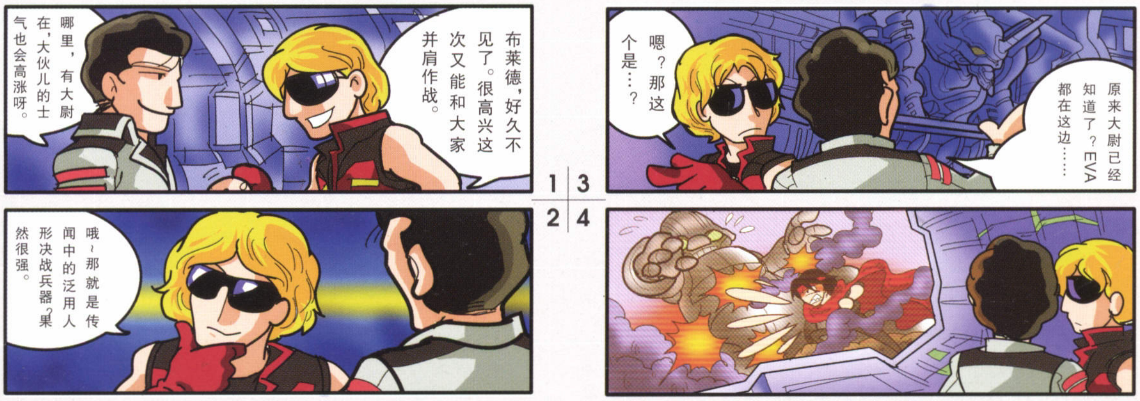
敌方增援：第14使徒ゼルエル（オプリガード HP80%以下登场）

一开始还是使用铁壁战术，绫人非常强，不用担心被击落。在BOSSオプリガード的HP80%以下后，一连串的EVA剧情事件发生，接着本队出现。地下二层的ロム虽然很强，不过保险起见还是用"必闪"护身的好。将所有敌人消灭以后，初号机与14使徒单挑的经典事件就会上演，最后暴走以400%的同频率将使徒吞噬，从此，初号机就不用受电线控制了……过关后，EVA零号机添加MAP兵器"N2爆雷"。

强化道具

スーパーリペアキット　メトロノーム（赤）

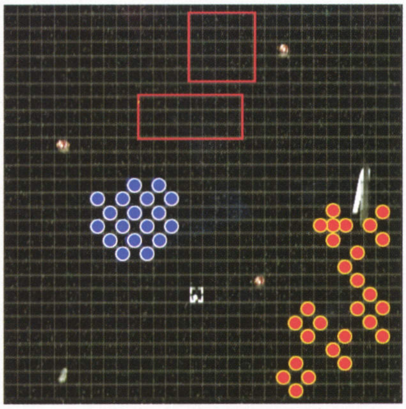
泛用人形决战兵器



38 为了曾经发誓的和平

地球周边宙域

第七章



胜 5回合以内说得モルス，モルス击落

负 未达成胜利条件；母舰击落

敌方增援：量産型グレート、圆盘兽ジラジラ、マザーバーン、量产型グレートx7、空魔兽グランゲンx3、ベガ兽キングゴリx3、ベガ兽ズメズメx2、结合兽ボングx3(完成说得事件以后登场)

本关一开始凰牙会加入，虽然机体未改造，但是和电童有着强力合体技，加之北斗个人能力不错，对付机械兽绰绰有余。而EVA初号机由于上关吞食使徒搭载了S2机关，终于可以摆脱电线的控制，突在第一线上。

初期的杂兵不难对付，而且多数会排在一起，利用复数攻击可以造成大面积伤害，将デューク移动到モルス身边后说得，胜利条件会改成将モルス击落。将モルス击落后终于使他恢复了意识，モルス死前将ベガ联合军的基地告诉了众人，没想到ベガ联合军的基地和螺旋城居然在同一个月球上。而此时的ベガ联合军的主力也已经将众人包围了起来，并且根据先前在博物馆得到的大魔神的资料制造出了一群复制大魔神……

这里的量产型大魔神比较讨厌，而且要同时面对2个BOSS，好在他们的命中都有点问题……

强化道具

宇宙合金グレン
メガブースター
アポジモーター
圆盘兽ジラジラ
マザーバーン
量产型グレート1

39 通往终局的螺旋楼梯

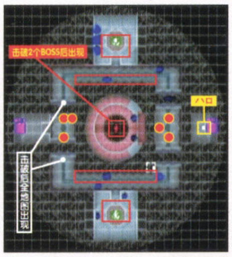
螺旋城

第七章

胜 敌全灭

负 电童、凰牙击落；母舰击落

敌方增援：机士ウィルス×6(突入内部后出现)
敌方增援2：机将ギガアブゾルート、机士エラ-×2、机士バグ×5(破坏北边的门出现)
敌方增援3：机将ギガウィッタ-、机士エラ-×2、机士バグ×5(破坏南边的门后出现)
敌方增援4：螺旋城の主(消灭机将ギガアブゾルート和机将ギガウィッタ-后出现)



初期敌人非常弱，守在两个出入口上的机士利用复数攻击可以连带周围的杂鱼士兵一起消灭掉。在有机体突入以后，敌援军会在地下二层出现。这时候最好排好队一口气冲下去，瞬间歼灭一侧的敌人。当破坏一侧的门以后，机将就会出现，所以这里推荐一一破坏。

由于破坏以后的通路很狭窄，所以利用G或者ZZ的地图炮很容易把杂兵全部清理掉，两个机将所在的位置是在回复点上，建议一回合将他们消灭掉。

在消灭完两侧的机将以后，中央的区域会破裂，螺旋城的城主出现了。由于剧情的关系，电童和凰牙会直接移动到他的周围，如果此时附近没有僚机接应的话，很有可能次回合就被灭了。因此不要把所有兵力投入在两侧的机将身上，抽一部分在地下二层中央待机，等到剧情以后就去接应电童和凰牙。螺旋城城主攻击力很高，在没有精神保护的情况下，最好还是防御。

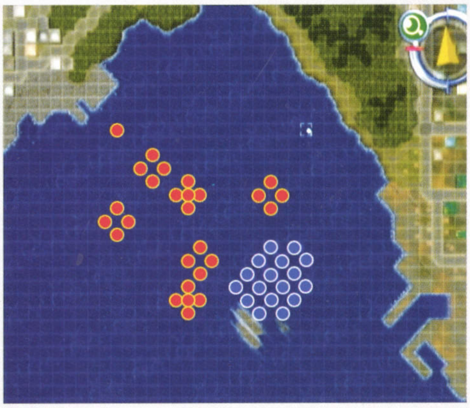
强化道具

ハロ
サイコフレーム
火星井
宝箱内
机将ギガアブゾルート
机将ギガウィッター

40 Bye-Bye Jupiter

TOKYO JUPITER 近海

第八章



胜 敌全灭

负 母舰击落

本关属于海上战斗，所以出战人员应该选可以飞空或者海适应为A的机体，本关难度不高，敌人的杂兵很容易搞定，如果不想拿BOSS芯片的话大可以随随便便打发他走，如果想要获得芯片，就必须要将其HP控制在40%以上，而后利用最强攻击附加“直击+热血”的精神组合连同援护攻击一口气将其解决。

强化道具

ラムネ
ミノフスキークラフト
メガジェネレーター
ドーテム
メトロノーム(赤)
ラルゴ

41 就这样直到永远

ニライカナイ

第八章

胜 敌全灭

负 母舰击落；主人公机击落

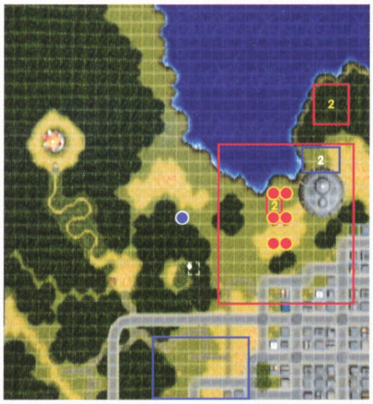
我方增援：メディウス·ロクス(第一回合敌行动时)；フロンス×2、テルグム×2(メディウス攻击后出现)
敌方增援2：メカ要塞鬼、メカ暴龙鬼×8、メカ大轮鬼×10(第二回合敌行动时出现)

初期只有ラルゴ一机，然而敌行动时，メディウス出现，主人公会自动上前(注意此时气力为50！)，メディウス会对主人公进行攻击(事先做好精神防护)，这里的メディウス会追着主人公打，而且在HP70%以下的时候会使用精神回复，所以大可以无视他，或者带着他兜风。第二回合百鬼帝国在地图左上方出现。在百鬼帝国出现后4回合，会发生剧情，全员撤退(要获得芯片就要一开始往上冲)。

强化道具

狼之纹章
バイオセンサー
プロペラントタンク
メガ要塞鬼
メカ大轮鬼
フロンス

42 早乙女研究所 神阿，为了百鬼而哭泣
第八章



胜 敌全灭

负 母舰击落

我方增援：ネエル·アーガマ、ナデシコB，自选 15 机（第三回合登场）
我方增援 2：バイカンフー、ゴッドG、ゲッタードラゴン（敌机总数 5 机以下或者第六回合登场）

敌方增援：ドラゴノザウルス、メカ要塞鬼×3、空魔兽グランゲン×2、圆盘兽コアコア×3、ベガ兽キングゴリ×3、ベガ兽ズメズメ×3、メカ暴龙鬼×5、メカ大轮鬼×5、结合兽ボング×2、メカ一角鬼×5（第三回合登场）
敌方增援 2：合体百鬼ロボット、光波兽ピグドロン×2、ギルギルガン（敌机总数 5 机以下或者第六回合登场）

一开始只有隼人一机，建议将气力提升到 120 以后，配合不屈和必闪冲到敌人面前，利用隼人的高反击可以一回合重创敌人，等到第三回合，我方援军便会出场，而敌人的本队也会出现。在本队出现一回合以后，要塞开始炮击，而ロム和ドモン决定单机突入到要塞里面进行破坏。当敌人总数 5 机以下的时候会发生剧情，要塞被破坏。ロム、ドモン和龙马复归战场。而敌总大将ブライ大帝也亲自出战，同时要塞岛上方会出现 3 机增援。此时只要击破ブライ大帝，敌人就会全部自爆，所以还是将他留在最后消灭比较好。

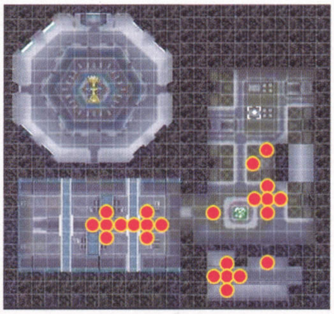
强化道具：スーパーリペアキット、超合金ニューZ、大型ジェネレーター、メガ暴龙鬼、合体百鬼ロボット、ギルギルガン

43 星见町 Zero or Infinity?
第八章

胜 敌全灭

负 母舰击落

我方增援：凰牙（第 2 回合）
我方增援 2：ネエル·アーガマ、ナデシコB，自选 15 机（敌增援出现后次回合）



敌方增援：ゼロ、アイアンサンド、机士ロック×4、机士エラー、机士ウィルス×4、机士バグ、ファルゴス×10、ザリオス×5、キャスモドン×5、ガルファ素体×3（第四回合或者机士レガシー or デビルサターン6 or ディオンドラ HP60%以下登场）

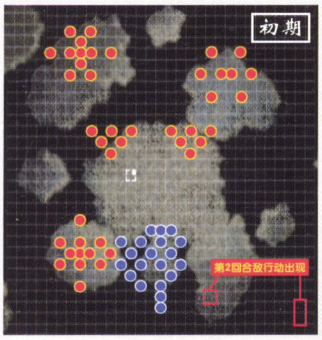
本话一开始人员很少，第二回合后剧情，凰牙回归。这时候的凰牙位于敌人之中，最好使用铁壁，否则撑不了一回合。而后在第三回合**ゼロ**破坏了 GEAR 本部的墙壁，夺走了**メテオキューブ**，ベガ也被围困了起来（不过可以放心，敌人对她的命中几乎为 0），在第五回合的时候，本方援军就会出现。本话里面多了强敌**ゼロ**，需要小心。如果放敌人到地上来打的话，会造成比较混乱的局面，这里推荐一个无赖的方法，那就是用ベガ堵住出入口，等地上的敌人全部消灭以后，再一口气冲下去解决地下的敌人。

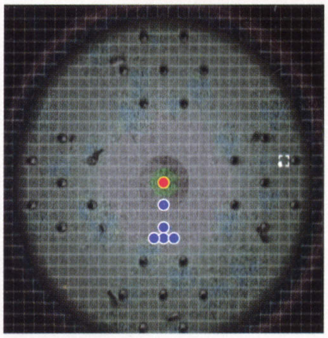
强化道具：高性能レーダー、アポジモーター、ディオントラ、ゼロ

44 天空魔城 克罗诺斯的大逆袭
第八章

胜 敌全灭；凰牙 HP10%以下（凰牙出现后）

负 母舰击落、电童击落、セルブ-スターバルハラ击落、ケンリュウ击落、パワ-ライザ-（レイナ）击落





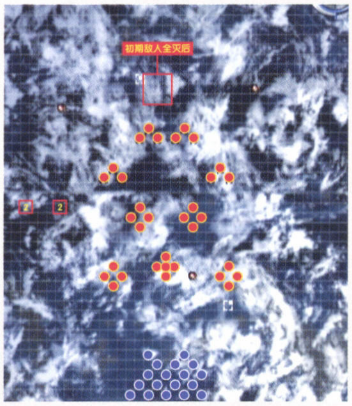
敌方增援：ゼロ、机士レガシー、凰牙（第二回合登场）

本关的地形比较特殊，初期的敌人不是很难对付。第三回合以后凰牙会出现，此时的胜利条件改成凰牙 HP10%以下，不要贪心打掉**ゼロ**和**スバル**，因为他们每回合都会使用“集中+铁壁+必闪”的精神组合。凰牙会主动攻击电童，因此在没有全灭敌人以前使用不屈进行拖延，当凰牙 HP 在 50%以下的时候会使用 FINAL ATTACK。将凰牙的 HP 削减到 10%以下以后发生剧情后进入后半话。

后半战的敌人只有一个**ガデス**，胜利条件是将其 HP 削减到 80%以下，没有难度，完全是交待剧情。

强化道具：スーパーリペアキット、サイコフレーム、ハロ、ファルコス、フェノメナ、ガデス

45 地球周边宙域 Dearest
第九章



胜 敌全灭

负 母舰击落、凰牙击落、ドラグナ-1 型カスタム击落

敌方增援：ギルガザムネ×4（初期敌全灭）
敌方增援 2：ゼロ、机士レガシー（第三回合敌行动时登场）

战斗一开始，敌人的机体实力较弱，可以轻松应付。在第三回合的时候，**ゼロ**和**スバル**再次出现，不过这次**スバル**的目标是凰牙，同样，在没有解决掉所有杂兵之前，不要将**スバル**的 HP 削减到 30%以下（如果击落的话会被判 GAME OVER）。

当**ギガノス**初期机体都消灭完以后，援军 4 台强力的**メタルアーマー**登场，不过好在对方命中率不高……集中强大火力一口气歼灭 4 机吧！

46 Starlight serenade

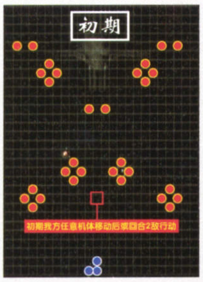
月周边宙域

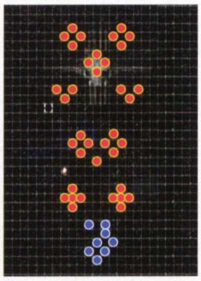
第九章

胜 按照指示进行

负 ドラグナー-1 型カスタム击落、母舰击落。

我方增援:■后半 ファルゲン・マッフ、スターク・ダイン(破坏墙壁救出ケーン的母亲后出现)



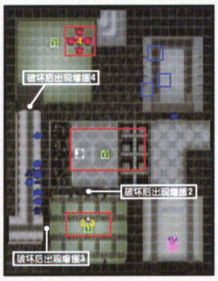


敌方增援:■前半 ドラグナー-1 型カスタム(第二回合或本队有机体移动后出现)

■后半 ダイテツジン×2、ダイマジン×2、ドーラ×6(进入基地内部后)

敌方增援 2:■后半 量产型ギルガザムネ、ゲバイ・マッフ×2、ドラウ×2(マイヨ加入后第一次破坏指定墙壁)

敌方增援 3:■后半 量产型ギルガザムネ、ゲバイ・マッフ×2、ドラウ×2(第二次破坏指定墙壁)



敌方增援 4:■后半 ギルガザムネ、量产型ギルガザムネ×4(第三次破坏指定墙壁)

当自军一开始行动就会发生剧情,用 D2 或者 D3 说得 D1 后便可进入后半战。后半战敌人能力很强,此时应该每回合使用精神"搅乱"来降低敌人命中率。

当突入到要塞内部的时候,敌人援军就会出现。突入以后第二回合,破坏掉指定的墙壁以后就可以找到ケーン的母亲,剧情以后ケーン复归,同时ギガノス的苍鹰マイヨ也会加入,破坏掉指示的墙壁以后就要面对 BOSSドルチェノフ,要小心 BOSS 的地图兵器。

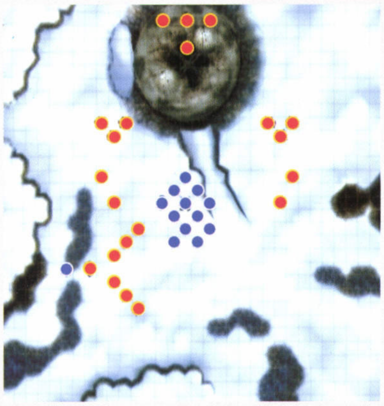
强化道具

ソーラーセイル
バイオセンサー
火星井
ダイマジン
ギルガザムネ
ギルガザムネ

47 向回忆说再见

火星

第九章



胜 夜天光击破

负 母舰击落,ブラックサレナ击落

本关一开始全员气力 150,相对比较容易。而明人的黑百合ブラックサレナ较之 NPC 时代大幅度缩水,但好在本人能力强的有些 BT,应付起来还算可以。敌人不是很难对付,依靠ロム和一矢能够消灭全部敌军。注意,夜天光的 HP 降到 30%以下就会发生事件,明人会做出最后一击结果北辰。但如果先行将夜天光击破,敌人就会投降得不到资金和芯片,所以利用黑百合拖住夜天光,将全部敌人击落以后,最后攻击他就行了。

强化道具

サイコフレーム
かぐらづき

48 一轮红花和绿色的星球

スカルムーン基地

第九章

胜 ベガ大王击落、ズリル击落、ガンダル击落

负 グレンダイザー击落

我方增援:自选 15 机(第三回合)

敌方增援:ベガ兽グラグラ、空魔兽グランゲン×2、量产型グレート、圆盘兽コアコア×2、ベガ兽キングゴリ×2、ベガ兽ズメズメ×2、圆盘兽グビグビ×3、圆盘兽ジンジン×3、结合兽ボング×2、ミディフォー×6(第三回合登场)

敌方增援 2:キング・オブ・ベガ、光波兽ピグドロン×2、ギルギルガン、マザーバーン×2、量产型グレート(击落ズリル长官和ガンダル司令后登场)

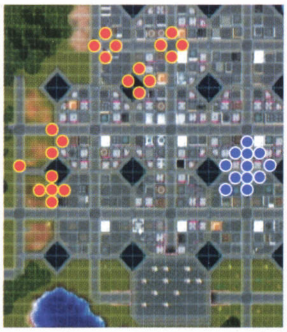
战斗初期只有デュークー人。每回合使用铁壁,等到第三回合本方援军就会出现。敌人的援军由ガンダル带领的机械兽部队也会出现。敌人多数 HP 很厚,但命中一般,利用 G 高达加上集中可吸引所有火力。在消灭了ズリル和ガンダル后,ベガ大王率领的援军会在地图中侧出现。这批援军实力非常强,最好的方法是让回避率高的人将敌人吸引到一起,而后利用多蒙加上热血的"超级霸王电影弹"一口气将杂兵全灭,最后围殴ベガ大王就行了,同样小心他的地图炮。注意,当ベガ大王的 HP 下降到 50%以后,他会使用一次根性,而后往地图上方逃跑,如果让他逃脱就会 GAME OVER,所以最好的方法是将他包围起来……

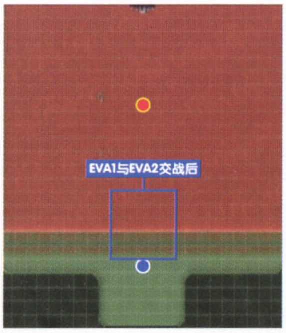
强化道具

スーパーリペアキット
超合金ニューZ
高性能レーダー
ガンダル
量产型グレート
ベガ

DFC 制服

49 使徒新生
第三新东京市
第九章





胜 敌全灭

负 EVA 贰号机、EVA 零号机、ラーゼフォン、ALEIL 任一击落

我方增援：■后半 前半战除 EVA 贰号机、零号机以外所有的出场机体（シンジ和カヲル交战后）

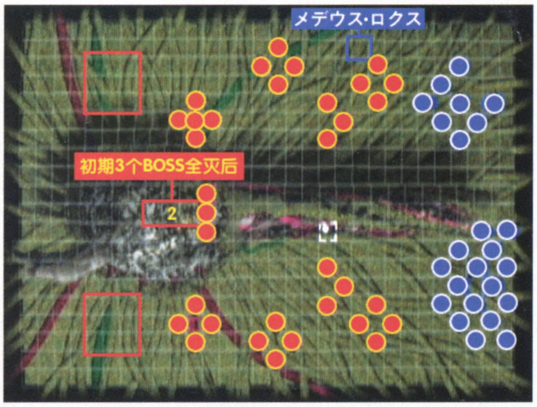
敌方增援：■前半 ビバーチェ（除オブリガード以外敌全灭或第 4 回合敌行动时，剧情角色）

初期敌人非常简单，很轻松就能搞定，在除去 BOSS 外所有敌人消灭以后，会发生事件，贰号机被精神污染。事件过后，进入后半段剧情战。

后半段剧情是完全的 EVA 故事。一开始由真治单独面对薰，发生攻击以后，绫人等人将会赶来。没有难度的战斗，绫人初期气力 150，轻松解决吧。

强化道具
ハロ
スーパーリペアキット
アポジモーター
アレグレット
メトロノーム
ドテム

50 胜利者的挽歌
ギガノス本部迹
第十章



胜 敌全灭

负 シャッフル同盟任一机体击落、ライジングガンダム击落、母舰击落、主人公击落

我方增援：メディウス·ロクス（第 3 回合或中间的三大 BOSS 任意一个的 HP 在 80%以下）

敌方增援：デスバーディ×4 机、デスアーミ-×4 机（击坠 8 机后出现）

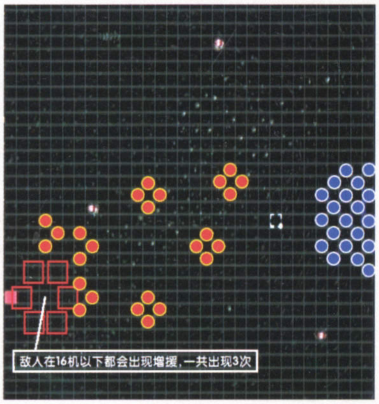
敌方增援 2：デビルガンダム、グランドマスターガンダム（全灭初期敌人或将中间的 3 个 BOSS 击破后）

本话敌人会在同一位置多次出现增援，每消灭 8 机以后就会有新的增援出现……等到第 3 回合的时候，メディウス突然出现，但他这次并非是要和众人交手，而是一同对抗恶魔高达。

将天剑绝刀消灭掉以后，真正的元凶ウルベ和恶魔高达就会出现。先集中火力攻击ウルベ，在将其击破以后会发生剧情，シャッフル同盟拳习得，而后继续将火力对准恶魔高达，在击破之后同样是剧情，石破 LOVELOVE 天惊拳习得。

强化道具
火星井
シャッフルの纹章
アルティメット细胞
デスバーディ
ガンダムヘブンズソード
ガンダムウォルター

51 希望，就是那最后的GEAR
ガルファ本星宙域
第十章



胜 8 回合以内，母舰到达指定地点

负 电童、凰牙、バルハラ任一击落，母舰击落，8 回合以内没有到达指定地点

我方增援：ブラックサレナ（第 3 回合出现在ナデシコ附近）

敌方增援：ゼロ（第 3 回合出现在ナデシコ附近）、机士ロック×6（敌 16 机以下时出现，共 3 次）

本关敌人众多，而且都是血多皮厚命中高的，而且当数量下降到 16 机以下时会有援军出现，一共有三批。在第三回合的时候，ゼロ会来突袭，此时的ナデシコ的 HP 只有 4000！千万小心！在ゼロ出场以后，明人也会登场并且加入。但只靠他的黑百合根本挡不了什么，因此最好的方法是留一批人守在母舰周围。

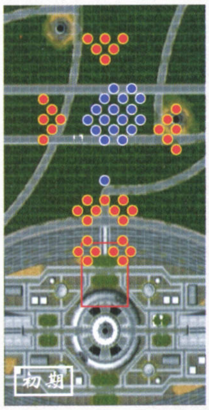
需要注意的一点，ゼロ在这里是不死身，虽然可以被击落但会永久复活，所以最好还是早一点将母舰移动到指定地点的好。

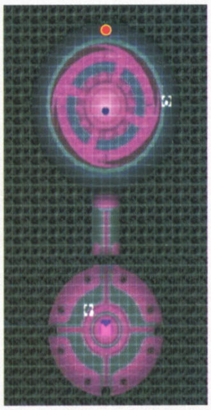
摇啊摇

52 W-Infinity

ガルファ本星

第十章





胜 ゼロ击落,在ガルファ皇帝登场以后同一回合内击落ベクター-ゼロ和ガルファ皇帝

负 没有一回合内击落ベクター-ゼロ和ガルファ皇帝,电童、凰牙任一机体击落、母舰击落

敌方增援:螺旋城主×5(击破ゼロ1次后出现)

敌方增援2:螺旋城主×3、机士ロック×2、机士エラー×2、机士ウィルス×2、机士バグ×2(第2次击破ゼロ后出现)

敌方增援3:ガルファ皇帝(第3次击破ゼロ,而且电童进入内部后出现)

最初电童的位置很危险,撤回来比较安全,而包围母舰的敌人比较弱,利用它们提升气力吧。ゼロ还是不死身,第一次击破以后他会复活,然后会招来5机的螺旋城做增援。第二次击破以后,这人变本加厉的召唤增援,同时潜入皇宫的北斗在与ベガ和スバル的对话中得知了关于契约之力,最后的守护神的传说……

第三次击倒ゼロ以后会发生剧情,第七个电子圣兽出现,从此以后装备凤凰的电童和凰牙的机体每回合EN都会恢复到最大。当电童进入到地下以后就会发生剧情,找到ガルファ皇帝。同时最终技赤月太刀觉醒,要求一回合内同时灭掉皇帝和ゼロ,而ゼロ完全可以交给アルテア的凰牙,所有人冲到最低层解决皇帝吧。

强化道具

母さんのシチュー　ガルファ素体

大型ジェネレーター　螺旋城

ソーラーセイル　ガルファ

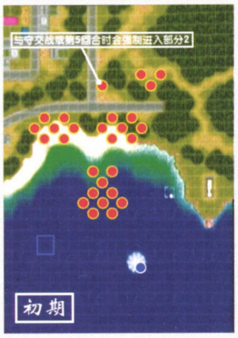
53 灵魂的回归

第3新东京市

第十章

胜 敌全灭

负 强制出击机体任一击落,母舰击落



我方增援:■前半 ヴァーミリオン(第2回合)

我方增援2:■后半 初号机、母舰,自选15机(EVA量产机全灭后出现)

敌方增援:■后半 EVA量产机×9机(将初期的ドラグーン全灭后)

敌方增援2:■后半 EVA量产机(再生)×9(EVA量产机全灭后出现,4机包围贰号机,5机分散)

初期只有绫人一机,使用铁壁以后就可以丢到人堆中不用管了……剧情战第二场初期,明日香气力150,对付那些量产龙骑士是非常轻松的。全灭所有ドラグーン以后,EVA量产机就会出现。如果先前有练过明日香或者改造过机体装甲以及HP的话,这里会比较轻松,建议使用强化装甲的芯片。等到9机EVA量产全部消灭以后会发生剧情。量产机复活,而且HP为55000,气力150。随后自军援军赶到,总体来说,难度不算太高。

强化道具

宇宙合金グレン　ドラグーン

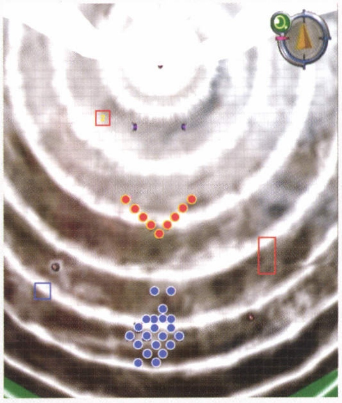
フィールド発生装置　ドラグーン

スーパーリペアキット　EVA量产机

54 在恒久悠远的地方

宇宙空间

第十章



胜 除真圣绫人,真圣久远以外的敌全灭

负 强制出击机体任一被击落,メディウス击落

我方增援:メディウス·ロクス(第3回合我方行动时)

敌方增援:雷のオムザック、ギルガザムネ(初期EVA量产全灭或第2回合敌行动时)

敌方增援2:オブリガード(第3回合敌行动时)

本话是整个游戏中最难的一话!! 初期有9台EVA量产型,个个都有AT领域,而且装甲极厚!! 命中超高! 加上本话的失败条件极其苛刻,因此最好这几台强制出击机体都加以改造,尤其是重点的EVA初号机!

攻略方面,能用铁壁的用铁壁,能用不屈的用不屈,尽量将所有人挤在一块,利用援护防御保护几台机体。打破AT领域需要4000以上的攻击力,这里不要吝啬精神,初期就用气合和气迫提升气力,而后争取一回合消灭3台量产型。在第三回合的时候,敌人援军会出现,分别是八卦众的雷のオムザック,以及极东司令长官三轮防人的ギルガザムネ。而在他们登场以后,アルベロ也会驾驶メディウス作为本方援军出现,此时的失败条件会增加一条:メディウス击落。这里的アルベロ气力为150,等他加入以后战局会有所好转。所以只要挺过最初的2回合,后面就可以稍微轻松一些了。

强化道具

サイコフレーム　EVA量产机

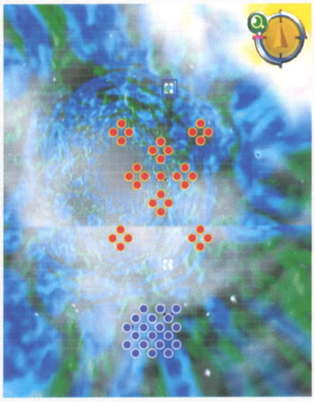
火星井　EVA量产机

メガジェネレーター　ギルガザムネ

终 约束之地

境界空间

第十章



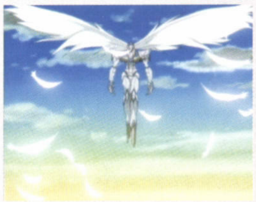
胜 AI1击落

负 母舰击落,主人公机体击落

我方增援:真圣绫人(メディウス·ロクス复活1次后再将其HP打到60%左右)

战斗最初会有很多HP过万的杂兵,但比起前面的EVA量产型来说,这些杂兵只是血多并没有什么威胁,第一形态的メディウスHP有20万,但射程很远。将所有敌人消灭了以后将他围起来攻击,应该没什么问题。

将第一形态击落以后,真正的AI1就会出现。此时的HP为40万,而且会2次行动,因此,最好的方法是将她围起来,不要做盲目的攻击。当第二形态出现以后,使用精神保护自己,而后下一回合努力在一回合内将其击坠(其实一回合内击坠并不难,只要灵活利用每次援护攻击就可以做到)。



PRINCESS HOLIDAY

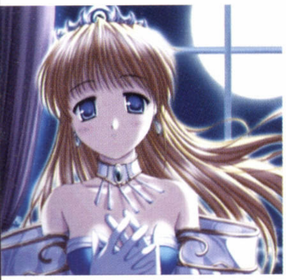
《PRINCESS HOLIDAY》这款游戏并非是PS2的原创游戏，它曾经推出过PC版和DC版，而这次的PS2版则是DC版的复刻作品。值得一提的是，PC版原作是一款纯爱型H-GAME（口胡~H就H，哪有什么纯爱？）。之所以说是纯爱型，是因为游戏中的H戏份很轻，每名角色只有一个隐藏的H结局，如果不是刻意寻找的话，根本不会注意到。再加上游戏的故事轻松幽默、充满阳光气息，因此绝对可以称得上"纯爱型"作品。在移植DC后，去掉了"可有可无"的H情节，并且增加了一名新角色，由著名声优南央美为其配音，使游戏增色不少。本次的PS2版虽然打着15禁的旗号，但仍然是一款不折不扣的纯爱游戏，完全没有任何H要素哦~相比DC版，本次重新制作了片头动画，增加了全新的CG和结局，而且还收录了之前两个版本的片头动画，非常具有收藏价值。

本作共有六名女性角色，其中五名初期即可追求，只有隐藏角色蒂安娜（ディアナ）需要在其他五名角色全部通关之后才可追求。每个角色通关之后都会追加おまけ（奖励剧本），这些奖励剧本情节都非常有趣，一定要看哦~

全部收集100%达成方法：所有角色全部END达成，おまけ（奖励剧本）所有剧本完成之后，CG搜集率可达到100%。此时音乐搜集还差一首，只要再次将レティシア路线的真·结局达成，就可以获得最后的一首隐藏曲目。

P R I N C E S S H O L I D A Y

公主假日



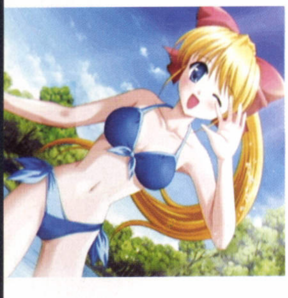
蕾蒂希娅

レティシア

152cm/B78/W55/H78 声优：鸟居花音

辛封尼亚王国公主，本作的女主角。因为厌倦了公主的生活而私自外出，与主人公相遇后在酒馆"旋转苹果亭"打工体验生活。性格开朗，天真浪漫的女孩子，完全没有公主的架子，而且歌唱得非常好。另外，本作的片头曲和片尾曲都是由蕾蒂希娅的声优鸟居花音所演唱的。

ぶどうの月11日
『180ノーツで发饰りを买……』
『助ける』
『谢る』
『无理に话せとはいわないけど』
『レティシアと一绪にねるんだな』
ぶどうの月12日
『あ、GO』
ぶどうの月13日
『さらりと流す』
ぶどうの月15日
移动→王城（レティシア）
『寝て待つ』
『见込えたよ』
『こっそり、その路地を见く』
ぶどうの月17日
移动→转がるりんご亭（レティシア）
『止めに入る』
移动→店内（レティシア）
ぶどうの月18日
移动→店内（レティシア）
『师匠はフイかな？』
ぶどうの月19日
移动→转がるりんご亭（レティシア）
『何をしているのか、样子を见る』
移动→店内（レティシア）
『いや、それはさすがに…』
ぶどうの月20日
移动→转がるりんご亭（レティシア）
『本当のことを教えてやろう』
ぶどうの月21日
移动→湖の公园（レティシア）
『まぁ、知らないこともない』
移动→店内（レティシア）
『いざとなつたら飞び出そう』
ぶどうの月22日
移动→りんご亭宿舍（レティシア）
『レティのじゃなかつたかな？』
移动→王城（レティシア）
ぶどうの月23日
移动→森の泉（レティシア）
移动→店内（レティシア）
ぶどうの月24日
移动→市场（レティシア）
『ちょっとからかつてみる』
移动→森（レティシア）
ぶどうの月25日
『そうだな。恶い虫かも知れない』
『身分达いか……望むところだ』
ぶどうの月29日
『このまま、レティたちの归りを待つ』（レティシア结局）
『レティを迎えに行つてみる』（真·结局）



公

168cm/B86/W58/H85 声优:北都南

游戏中唯一的御姐型角色，旋转苹果亭的老板娘，也是主人公师傅的女儿。非常讨厌贵族阶级，也是所有人中唯一不清楚蕾蒂希娅真实身份的人。另外，蕾琦露的歌声非常具有杀伤力（本人明显没有足够的自觉）。

ぶどうの月 11 日

『180ノーツで发饰りを买……』

『助ける』

『谢る』

『无理に话せとはいわないけど』

『レティシアと一绪にねるんだな』

ぶどうの月 12 日

『しばらく待つ』

ぶどうの月 13 日

『さらりと流す』

ぶどうの月 15 日

移动→转がるりんご亭(レイチエル)

『电光石火で扉を开ける』

『こつそり、その路地を视く』

ぶどうの月 16 日

移动→转がるりんご亭(レイチエル)

ぶどうの月 17 日

移动→市场(レイチエル)

『こっちの动きやすそうな方』

『止めに入る』

移动→店内(レイチエル)

『むっ、杀气！』

ぶどうの月 18 日

移动→转がるりんご亭(レイチエル)

移动→店内(レイチエル)

ぶどうの月 19 日

移动→转がるりんご亭 (レイチエル) 移动→りんご亭(レイチエル)

『それでも追いかける』

ぶどうの月 20 日

移动→转がるりんご亭(レイチエル)

ぶどうの月 21 日

移动→中央市场(レイチエル)

移动→店内(レイチエル)

ぶどうの月 22 日

移动→转がるりんご亭(レイチエル)

移动→自室(レイチエル)

ぶどうの月 23 日

移动→转がるりんご亭(レイチエル)

移动→店内(レイチエル)

ぶどうの月 24 日

移动→湖の公园(レイチエル)

移动→店内(レイチエル)

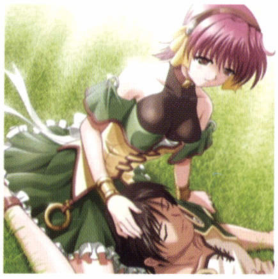
收获の月 3 日

『もしレティが国王になったら…』(レイチエルEND1)

『もし俺が国王になったら…』(レイチエルEND2)

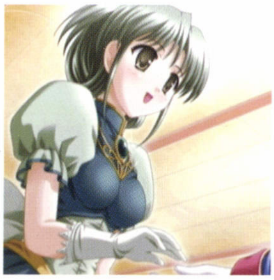
蕾琦露

レイチェル



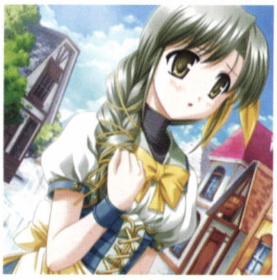
主

PRINCESS HOLIDAY



假

日



156cm/B81/W56/H80 声优:南央美

辛封尼亚王国宰相，艾林金公爵的女儿，谦虚谨慎，待人温柔和善。表面上是听话的乖乖女，实际上却是认定某件事情后倔强的坚持到底的性格。蒂安娜在舞踏会上和主人公相遇之后就暗暗喜欢上了主人公，并且从家中私走，来到旋转苹果亭进行“修行”。（该角色是隐藏人物，必须其他 5 名角色全部通关之后才可出现）

ぶどうの月 11 日

『180ノーツで发饰りを买……』

『助ける』

『谢る』

『无理に话せとはいわないけど』

『レティシアと一绪にねるんだな』

ぶどうの月 12 日

『あ、GO』

ぶどうの月 13 日

『さらりと流す』

ぶどうの月 15 日

移动→りんご亭宿舍(エレノア)

『こつそり、その路地を视く』

ぶどうの月 16 日

移动→市场(レティシア)

ぶどうの月 17 日

移动→中央广场(シルフイ)

『止めに入る』

移动→宿舍(エレノア)

ぶどうの月 18 日

移动→中央广场(エレノア)

移动→店内(ラピス)

ぶどうの月 19 日

移动→りんご亭宿舍(レイチエル)

移动→店内(エレノア)

ぶどうの月 20 日

移动→圣グラスコヴィッツ教会(シルフイ)

『样子を见る』

ぶどうの月 21 日

移动→中央广场(レイチエル)

移动→店内(レティシア)

『手传ってやろうかな？』

ぶどうの月 22 日

移动→圣グラスコヴィッツ教会(エレノア)

移动→王城(レティシア)

ぶどうの月 23 日

移动→りんご亭宿舍(エレノア)

移动→店内(ラピス)

ぶどうの月 24 日

移动→中央广场(ディアナ)

移动→店内(レイチエル)

收获の月 4 日

『国王になる』(ディアナEND1)

『この国を出る』(ディアナEND2)

蒂安娜

ディアナ

PRINCESS HOLIDAY

PRINCESS HOLIDAY

希露菲
シルフィ

154cm/B75/W54/H77 声优:椎名奏子

主人公的妹妹（并非亲生），目前是父母开办的教会中的见习修女。由于父母外出传教，该教会实际上由希露菲一人打点。希露菲心地善良、温柔可爱，照顾着街上许多贫困的孩子。

ぶどうの月11日
『200ノーツで发饰りを买……』
『助ける』
『谢る』
『无理に话せとはいわないけど』
『俺のペットで一绪に寝ような』
ぶどうの月12日
『しばらく待つ』
ぶどうの月13日
『さらりと流す』
ぶどうの月14日~20日
选择所有シルフィ所在的地点
ぶどうの月21日
移动→森の泉（シルフィ）
『毒蛇にかまれたことを告げる』
移动→宿舍（シルフィ）
『确かに普通の猫じゃなさそうだ』
ぶどうの月22日
移动→转がるりんご亭（シルフィ）
移动→教会（シルフィ）
ぶどうの月24日
移动→森の泉（シルフィ）
『あつさり陥落』
移动→教会（シルフィ）
ぶどうの月28日
『日记を详しく读んでみる』（シルフィEND1）
『日记はいいとしてお果子だ』（シルフィEND2）

拉碧丝
ラピス

142cm/B68/W53/H69 声优:野々田早苗

被称为“湖之魔法师”的神秘人物，可以使用威力强大的魔法。虽然外表是小孩子，但实际上已经有200多岁，自辛封尼亚王国建立以来，她就一直守护着王国，被王室成员称为“守护者”，享有很高的声誉。

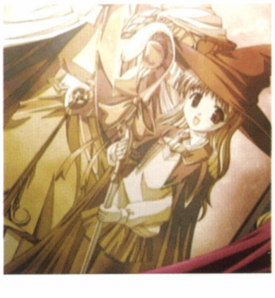
ぶどうの月11日
『180ノーツで发饰りを买……』
『助ける』
『谢る』
『无理に话せとはいわないけど』
『レティシアと一绪にねるんだな』
ぶどうの月12日
『あ、GO』
ぶどうの月13日
『さらりと流す』
ぶどうの月15日
移动→湖の公园（ラピス）
『その路地まで走る』
ぶどうの月16日~22日
选择所有ラピス所在的地点
ぶどうの月23日
移动→市场（ラピス）
『ラピスに任せる』
移动→店内（ラピス）
ぶどうの月24日
移动→圣グラスコヴィッツ教会（ラピス）
『ちょっとからかってみる』
移动→广场（ラピス）
ぶどうの月30日
『…今日は变えるよ』（ラピスEND1）
『…ラピスのこと、待ってるから』（ラピスEND2）

艾蕾诺娅
エレノア

167cm/B84/W59/H83 声优:海原エレナ

主人公和希露菲幼时的好友，和主人公在同一师傅门下学习剑术。现在是王国骑士团成员，负责保护公主的安全。个性好强争胜，不过却是内柔外刚，对主人公抱有好感。

ぶどうの月11日
『180ノーツで发饰りを买……』
『助ける』
『谢る』
『无理に话せとはいわないけど』
『レティシアと一绪にねるんだな』
ぶどうの月12日
『あ、GO』
ぶどうの月13日
『怒る』
ぶどうの月14日~22日
选择所有エレノア所在的地点
ぶどうの月23日
移动→りんご亭宿舍（エレノア）
移动→店内（エレノア）
ぶどうの月24日
移动→りんご亭宿舍（エレノア）
『フィーのところまで连れて行く』
移动→中庭（エレノア）
收获の月3日
『この街を出る』（エレノアEND1）
『城へ行く』（エレノアEND2）



寂静岭4

独家通关攻略

地铁站

从卧室出来后到客厅，调查所有可以调查的地方，再次回到客厅中间便会触发剧情。

起床后先打电话，之后到客厅检查电视旁的工具箱，接着调查窗外，然后发现大门被锁同时触发向外窥视的情节。听到奇怪的响声后去卧室对门的卫生间，通过里面出现的的洞前往地铁站（得到铁制水管）。

下电梯后见到Cynthia触发剧情，顺路行至女卫生间门口再次触发剧情。进入女卫生间通过墙上的洞回到卧室。调查电视对面的矮柜得到手枪，再次调查可以窥视到隔壁的Eileen，回卧室接到Cynthia的求救电话，通过卫生间墙上的洞再次前往地铁站。

在女卫生间调查Cynthia的木头人偶得到Lynch Street Line Cion。出女卫生间后左行前往地铁进站口，对其中一个旋转门的投币口使用Lynch Street Line Cion即可打开旋转门。下楼后直接向右继续往下走，到火车边上后看到被困住的Cynthia，顺火车往地图下方走进入最后的一节车厢打开里面的开关放出Cynthia，接着顺打开的地铁门绕行至对面的月台，从的地图下方离开。看见楼梯后直接下去接着顺右边木板走到下层月台，听见Cynthia的呼救后赶往一个自动电梯处，一直上行，最后在管理室的门上得到Temptation Placard，进入触发剧情后过关。

森林

在自己家醒来后从卫生间的洞前往森林。进入森林后一路直行到有许多墓碑的区域，在这里结束剧情后往回走至WishHouse和门口的男孩说话，接着从这里的洞回到家里把冰箱中的一罐饮料拿去给他便可得到一把小铲子，然后从这里的另一个门去地图右下角，在倒数第二个区域的一棵树（树根处有明显的人手）下挖出Rusted Bloody Key，从最后一个区域的洞回到家里将Rusted Bloody Key放入工具箱，再回到WishHouse通过那里的洞去家里取出钥匙来打开WishHouse的门。进入后从左边的一块红毯子上得到Hoy Seripture Scrap、毯子旁的门上得到Source Placard。进入这个门内触发剧情后过关。

水牢

醒来后从卫生间的洞前往水牢。开始后往前走，出左手边见到的第一个门。然后从右边的门到达一段螺旋型的楼梯走道，一直往下至最底层，然后从底层中央的木牌上取得Key to the water Prison。回到螺旋走道前的那个房间打开左边的门去水牢外部。一路上行至顶层，进入顶层门内后绕到水池后面打开开关。从外部回到3层并进入层内。这里地形是一个圆盘，先去左手边第二个门，通过里面的地洞不断往下跳，直至B1层，出房间顺这里的楼梯爬上三楼的监控室，从墙上的纸条得到密码0302，然后将这里的舵轮右转两次，接着下到2楼将舵轮右转4次，最后下到1层触发剧情。在回先前3层的圆盘区域，进入右手边的第4个房间，下至底层从门上得到Watchfulness Placard后，在门上输入密码0302。进入触发剧情后过关。

住宅

醒来后从卫生间前往建筑物。一直走到楼梯处，下楼。进入房间后从Ghost手上得到Ghost Key并打开门。继续下楼直至一个放着排球的房间（可得到棒球棒和高尔夫球杆），从能够进入的门下楼前往Petshop，从这里的柜子上得到Albert's Sports Key。回到有排球的房间打开另一扇门继续下楼，找到一个电梯后进入触发剧情。从电梯内继续往下走，直至通道后在顺梯子往上爬。来到上层从一个放有电扇的特殊房间再连续下两次楼到达一间有台球桌的房间得到斧头，在门上输入密码3750后出门。再次通过楼梯上行，得到Chaos Placard后进房间触发剧情过关。

Apart

醒来后从卫生间前往Apart。首先在301室得到Redpaper，接着在里屋墙上得到Key106/105和Superintendent's Key。从楼梯下到一楼使用Key105进入对应编号的房间可得到Redpaper和Apartment Krys（此时去207室可得到高尔夫球杆）。接着到102室从冰箱里面得到Redpaper。回三楼（楼梯口出得到Shabby Doll）把得到的三张Redpaper都塞入302室门缝下面，然后从301室的墙洞进入302，把纸条再拿回来。进入卧室在床边取得Doll Key，最后通过301前往303使用Doll Key，进入触发剧情后过关。

医院&地铁站

首先在门口取得Succubus Tailsman，接着进入旁边的杂物室，对着墙上的图标使用Succubus Tailsman后出现四个空穴，将之前得到的4个牌子都放进去便会开启一个大洞口，通过洞口前往医院。

在医院电梯附近得到Eileen的包（Office中可以得到匕首），然后从旁边的门进入上至2楼，其中某间屋内可以在个模型蛇嘴里得到Hospital Room Key，中了机关后使用Hospital Room Key脱出，接着打开2楼锁住的一间屋子进入触发和Eileen的剧情（剧情后便二人一起行动）。先从电梯回到一楼再通过WashRoom回自己房间。从房门口的信封内得到Small Key后立刻返回医院。

再次来到医院后使用Small Key打开电梯内的铁门，顺楼梯向下进入一个螺旋阶段，直下到底来到地铁站。

先回家到门口拿Toy Key，顺便带上之前得到的Lynch Street Line Cion，再回地铁站像第一次来时那样使用Lynch Street Line Cion通过进站口。去车厢中使用Toy Key打开原来不能开的礼盒，得到一个很脏的硬币。回家，去厨房的洗手台将硬币洗干净再回月台，对着这里的一台自动贩卖机使用洗干净的硬币得到Murder Scene Key，再去曾经发现Cynthia尸体的管理室，在门口地上拣到Cynthia's Commuter Ticket，管理室里面得到火车的启动把手。回月台去曾经打开火车门开关的那节车厢使用把手使火车发生一些移动，接着带Eileen回进站出口使用Cynthia's Commuter Ticket进入对面的入口，从电梯下至月台进入车厢，然后从车厢右侧通道出去，无视路上所有东西直奔出门，最后到螺旋阶段，再走到底到达森林，过关。

森林

再次来到的地方是森林的地图左下角，先从墙角得到Touch（火把）并点燃（地图左上角、右上角和右下角都有可以点燃火把的地方），在每个岔路都会有一口水井，点着火把去观察水井可以得到Doll的各个部分，总共5个，其中在右上的岔路有两口井。

当得到所有部分后前往最左上角的区域触发剧情并取得Crested Medallion。接着去中间的WishHouse将Doll的肢体部分都装在里面那个轮椅怪上，当它倒下后会出现一个洞，下去。把得到的Crested Medallion放入门上进入便会来到螺旋阶段。前往水牢，过关。

水牢

先下到3楼从右手方向数第四个门进入并跳下那里的洞，直至底层。去原来胖子死掉的地方可以得到一件囚衣。回家，在卫生间将囚衣泡起来便可以得到一条信息，再次回水牢。去2楼左手边第一间房间，得到一把剑。回底层，将异化的胖子干掉后把刚得到的剑插入胖子身上，得到Water Prison Cenerator Room Key。带Eileen下来后使用钥匙开门进入即可到达住宅。

住宅

坐电梯到底层，然后从梯子继续往下，不必带着Eileen，前行至两个梯子的地方在中间可以得到一个台球。上行过一个通道后在一间屋子门口又拣到一个排球，进去后再下楼去那间有台球桌的房间把台球放到桌上。原路回电梯处并上至顶层再继续向上到体育用品存放室将排球放进里面的筐中，接着拿到一支生日蜡烛（在一个台子上）。穿过房间继续上楼到餐厅把蜡烛放到生日蛋糕上后在门口处拣起一只猫。回到体育用品存放室从另一扇门下楼去Petshop，把猫放进这里的笼子中。听到一声钟响后从另一个门继续往楼下去到那个放着钟的房间，从有钟的门出去，接着带Eileen从这里的通道去台球室，在门上输入密码4890，出门下楼。遇上一个会分身的BOSS，只有打中后所有敌人都会有受伤反应的那个才是真正的BOSS。干掉它后离开又来到螺旋阶段，通过这里回到302室。

异世界

先到卧室收集所有的Redpaper然后在客厅的小桌子上捡起另一个Redpaper和图片，再站到客厅中间便会触发剧情。走道墙壁处调查得到铁锹后在卫生间钻个洞，通过这个洞回家。在家中对着拿到铁锹位置的墙壁再使用铁锹便能发现密室。进入后发现Walter的尸体，调查两次便可以得到一把钥匙，回头使用钥匙打开大门。出来后遇见Eileen，从301室里的楼梯往下去，通过201室进入202室，然后再从这里损坏的墙壁到203室，走出房间，跑到通道的另半边进入206室，穿行至207并出房间往楼下走。到达1楼的右半部分后开始寻找吊着的怪物，总共6个每个房间里面各有一个，通道中有两个。接着去大厅触发剧情。

剧情后进入105室在书架上得到脐带，再次剧情，返回302室。带上所有装备道具后进入密室从挂着尸体的那个位置下去，进入异世界。

最终BOSS战。将脐带接入BOSS身上，然后将边上插在天使身上的长枪拔出并插入BOSS身，上当所有的枪都插入后BOSS便解除无敌封印。此时便可以全力攻击，直至击倒，Ending。

四种结局的达成条件

A、Escape：最终战时在Eileen进入血池前击倒BOSS，并除灵率高于80%

B、Mother：最终战时在Eileen进入血池前击倒BOSS，并除灵率低于80%

C、Eileen's Death：最终战时Eileen死掉，并除灵率高于80%

D、21Sacraments：最终战时Eileen死掉，并除灵率低于80%

隐藏模式&隐藏要素

A、单武器模式：过关评价在100以上在二周目时即可启动。此模式中进入地铁站后可以从所有武器中选择一把，之后就只能使用这一种武器。

B、全武器模式：完成单武器模式后出现该模式。进入地铁站后即可获得所有武器。

C、隐藏武器：电锯，通关一次后森林中有小汽车的那个场景中在一颗树下调查即可得到；SubMachineGun，通关后评价大于90，二周目中在Apart的102室得到。

D、Eileen的护士服：一周目得到的是结局A或者B，二周目游戏中第二次到Apart时去Eileen的房间可以找到Uniform，带着此道具过关后在三周目中Eileen便穿上护士服。

△键：打开地图&系统菜单	○键：调查&配合R2为攻击
×键：奔跑	□键：使用道具
L1/R1：配合R2键为回避	L2：视角调整
R2：举起武器	START：暂停
SELECT：物品解说	十字键：切换道具

注：游戏的存档是调查家里客厅角落上台灯旁的一个红色本子。另外只要回到家中就会慢慢回复体力。

一万年后的宇宙

异度系列简介

异度系列简介
异度系列简介

“高桥先生，这样的作品真的卖得掉吗？”
“可能卖不掉吧。”

……

身为游戏监督的高桥哲哉和另一个参与制作的图形设计师这段对话来自《Xenosaga Ⅰ》开发的末期，看来开发者对这款“异类”作品将面临的境遇，自己也是没有什么信心的。但事实证明，尽管被不少人指责有这样那样的不如意，干脆连前作的 fans 都要无法忍受这晦涩的剧情了，“Xeno”系列还是一如既往的拥有一票死忠。这游戏，到底有什么样的魅力呢？在《Xenosaga Ⅱ》即将发售的前夕，让我们走近这个带有一丝传奇色彩的游戏。

那时期是个历史上人称“最终救世主”的时代。

不可思议的预言家所留下的话终被证明是杞人忧天，人类步入了又一个崭新的 1000 年——第三千年纪的初期。

西历 20××年。

一个新发现震撼了整个世界。在大约 39 亿年前的地质层里发现的眼状“物体”很明显有着人为制造的迹象。不久，关于此物体，有关研究机关建立了一假说并在世界范围内公开发表：“因为地质年代与地球原始生命诞生时期基本相同，所以此物体是所有生命的起源，人造的宇宙胚子。”

以这个大胆而又充满悬念的假说为发源，对此神秘物体的解释一时玉石混淆，众说纷云。各种臆测与推论也在相关学界开始泛滥。但是，无论哪一种都只是含糊其词，缺乏确凿的论据。

“此物体到底是什么？是人造的还是单纯的偶然产物？”也没有哪一种假说可以解释。随着混乱的加深，各种假说还没有判明真伪便开始分化，一些毫无根据的推论与立论不断地重复产生，但这一切最后都因为某个计算测量的结果而画上了句号。

根据年代测定，证明此“物体”在 150 亿年前宇宙创世那一刻就已经存在。

公开发表的此项测量结果，不但没有给混乱带来曙光，反而将各项研究带入了更深层的不解之中——如果它并不是人为创造的，那么它最早就应当是属于……“神”之领域。

最后，因为此物体具有很强的磁性，为了方便，人们将其冠名为“MAM——磁性异常物质（Magnetic Abnormal Matter）”

时间流逝，各种国际规模的解析、应用研究计划由于预算等原因也先后处于搁浅状态，只有一部分研究者自发地持续着各种解析研究，他们给此神秘物体起了另一个名字：

佐哈尔（Zohar）

Ⅰ.结局在开始之前

这就是整个故事的发端。神秘的“佐哈尔”是一切力量之源，之后绵延一万余年的悲欢离合，充斥整个宇宙的恢弘战争，都从它开始。艾蕾海姆，该隐，以太，接触者，亚伯，米安，迪乌斯。原初之刻，赛波姆文明，索拉利斯战役，福音之劫。以及——Xenogears。

创始历 9999 年。

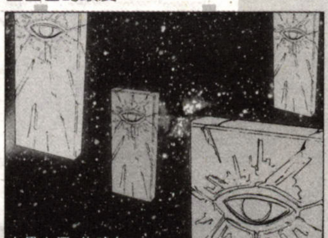
真正的神“迪乌斯”马上就要复活了……那是世界末日吗……

一个叫飞的少年此时正无忧无虑地生活在位于边境处的拉翰村。他并不是出生在这个村子的，而是 3 年前由一个带着面具的神秘男人送来并托付村长收养。那时的飞身受重伤，失去了之前的所有记忆——就如所有身世神秘的男主角一样。然而有一天，村里发生了变故，一群机甲小队在这里发生了战斗，飞为了保护村子而鬼使神差的坐上了一台机甲（阿姆罗？），但是由于机甲的失控，飞毁了整个村庄，最好的朋友、暗恋自己的少女、照顾自己的村长……都在一瞬间灰飞烟灭……

飞痛苦地离开了村子，在自己命运的道路上迈出了第一步。然后在森林中，他邂逅了敌方军官艾莉——曾和自己纠葛无数世代的宿命。在一次次的相见和分离之中，艾莉最终选择了成为飞的同伴，又经历了无数的并肩战斗和生死与共，两人之间逐渐产生出一种互相依赖的感情。

在一次作战中艾莉的父母双双身亡，面对着痛苦的艾莉，突然暴走的飞摧毁了整个都市。为了防止他再度暴走，飞被进行冷冻处理，艾莉偷偷前去营救，两人在途中身负重伤。梦境与现实交织之中，他们的命运紧紧缠绕在了一起。

最终的决战终于来临，做为太母转生的艾莉以自己为代价换回了大家的生命，却不得不变为太母与神合为一体，那个“神”复活了……面对将大半个星球化为兵器的敌人，飞在昏迷中分裂的人格得到了统一，经过与佐哈尔接触，得知了自己背负的使命，也知道了艾莉正是和自己相恋生生世世长达万年的爱人。战斗中，艾莉为了拯救全星球，同 500 年前一样选择了牺牲自己。但飞这次没有放弃，他追到了另一个次元，要向神讨回自己的最爱……



力量之源：佐哈尔

Xenogears 主 要 人 物 介 绍

Wong fei Fong(飞)
性别 男
身高 177cm
体重 67kg
年龄 18 岁
故事的主角,具有多重人格,同时也是"接触者"转生。背负着消灭迪乌斯,让波动存在回归高维度的任务。

Billy(比利)
性别 男
身高 168cm
体重 59kg
年龄 16 岁
教会的艾东(神甫),原先一直致力于消灭死灵。自己开了一个孤儿院,后来与飞等人并肩作战,是个不可多得的可靠伙伴。

Elehayym Van Houten
(艾蕾海姆·冯·霍顿)
性别 女
身高 164cm
体重 46kg
年龄 18 岁
异度装甲的女主角。葛布拉特殊部队少尉。其实体便是具有母性象的太母。万年里都与主角相恋。

Rico(利柯)
性别 男
身高 211cm
体重 160kg
年龄 30 岁
身为亚人的利柯实际上是基斯莱夫总统的儿子。幼年母亲就不幸去世,因此性格孤僻。在 D 犯人区里认识了飞之后,随同主角等人一同与索拉利斯展开了斗争。

Shitan Uzuki(卯月 紫檀)
性别 男
身高 182cm
体重 68kg
年龄 29 岁
索拉利斯的守护天使之一。游戏里奉天帝之命来到地上监视主角飞的情况。博学多才,但却有着好奇唠叨的缺点。

Maria(玛利亚)
性别 女
身高 137cm
体重 38kg
年龄 13 岁
舍巴特三贤者之一——巴尔老人的曾孙女。从索拉利斯逃出以后一直暂住在天空之国舍巴特。她的机甲 17 号威力惊人。

Bart(巴尔特)
性别 男
身高 183cm
体重 72kg
年龄 18 岁
阿维国的落难王子。国家政权落入宰相夏康之手后,他便一直从事沙漠海盗的活动来增加自身实力,后来依靠飞等人的帮助夺回了首都,光复了国家。

Emerada(艾美拉达)
性别 女
身高 125cm/161cm(后为成长后)
体重 96kg
年龄 外表 8–9 岁/16 岁
塞波姆文明时期由接触者金姆制造的分子机械集合体。全身任何部分可以随意改变成任意形状。

Xenogears 主 要 人 物 介 绍

发售于 1998 年 2 月 11 日的 PS 游戏《Xenogears》(异度装甲),被认为是史上拥有最庞大世界观设定的 RPG 之一。这个游戏所表现的各种隐晦暗示和宗教记号很快使玩家分成了两派,一部分对其设定和表达的思想展开了热烈讨论,称其为“神作”并疯狂膜拜;另一部分则觉得主题过于深奥,令人茫然,索性指责为“故弄玄虚”。这种情况一直持续到 4 年后在 PS2 上的续作《Xenosaga Ⅰ·力的意志》(以下简称“XS1”),而且由于该作比《Xenogears》(以下简称“XG”)更加迷雾重重的故事设定,两极分化呈现出了更加明显的趋势。

说起来,当年高桥哲哉抱着一尺多高的剧本策划走进坂口博信办公室的时候,XG 曾经是被做为 FF6 之后的 FF 系列新作而开发的,所以今天还可以在日本 BBS 上看到有人称这部作品为“里最终幻想 7”——这也可以看出当初 SQUARE 对这部作品的重视。但是因为作品本身的风格和世界观与之前的 FF 系列都大相径庭,最终成为了另一个项目,发表之际名字也命名为“Xenogears”。

可惜这部仍可以有更大上升空间的作品,制作后期由于赶发售进度,以及开发会社抽调了大批资金用于《寄生前夜》的开发,使得 Disc2 的游戏性大打折扣,基本上是以主要角色口述和战斗穿插的交替形式来进行。为此也自然引来一些玩家的不满。最后 XG 的销量停留在 88 万套。

Ⅱ.起端在万年之后

抛开长达万年有余的时间设定不谈,在“异度”世界中出现的人物数量和相互关系的复杂程度也达到了空前的程度。很多人都有这样一个认识上的误区:异度装甲(PS 平台)是这个故事的第五章,而异度传说(Xenosaga,PS2 平台)是故事的第一章,两个游戏分别只是这个异度故事的五分之一。而事实上异度装甲所讲述的贯穿了这个故事的开头到结束,其内容也已经包含了所有五个章节的情节,只是游戏本身所处的年代时间是位于故事的第五章节,其余都是以游戏中角色回想、讲述等手法来表现的而已。所以故事结束后玩家才会看到“Episode Ⅴ”的字样。

而异度传说则是故事第一章节星际战争篇的内容,已经发售的 XS1,以及即将发售的《XS2·善恶的彼岸》都是第一章的一部分而已——由此看来,如果想把整个故事全部讲述,单单 5 集是没有可能的,连这 XS2 能否结束第一章还是个问题呢。

时间顺序上发生在 XG 之前的 XS1,故事内容可谓少之又少,但按照整个异度世界的进程来看,这才应该算整个庞大历险的开始,但实在是……实质性内容太少了!故事开始于对人造人 Kosmos 的一次实验——这位 Kosmos 小姐,是有着小女孩外表,体重却达到 92kg,并拥有强大之极的力量,足以打破任何危险大叔推倒欲念的角色……但是在设定里 Kosmos 的外表年龄是“接近 18 岁”!不过想到 22 岁的女主角紫苑(不是北条司《非常家庭》里那位喔)也长得和初中女生一样,这 18 岁也就不算什么了。说起来 XS1 的角色形象普遍偏向萝莉和正太(依旧不知道萝莉和正太是什么的人,我最后解释一遍:萝莉是可爱的小女孩,正太是可爱的小男孩),也是受到不少玩家非议的一点。

XenosagaⅠ 主要人物介绍

Shion Uzuki(卯月紫苑)
性别 女
年龄 22 岁
身高 163cm
体重 48Kg
所属 Vector 第一开发局
大型企业 Vector 的社员,同时也是 Kosmos 开发计划的主技师。在故事开始时正在舰内进行着 Kosmos 的实验。

KOS-MOS
性别 女
年龄 外表 18 岁左右
身高 167cm
体重 92Kg
所属 星团联邦
全身都是机械部件的机器人,有着令人难以想象的攻击力和防御力。以“论理、效率、任务”为三大有限准则,无条件保护紫苑。

神秘的人造人 Kosmos

故事女主角紫苑所在的大型舰艇遭到了未知生物 Gnosis(真是奇形怪状,不知道是什么来的)的袭击后,漂流在浩瀚的宇宙空间时恰好被一艘运输舰搭救,在船上她们结识了神秘少年 Chaos(有 BOSS 潜质)、改造人 Ziggy(有肉盾潜质)和少女 Momo(有超能力潜质)。然后这群人又受到了 U-tic 势力的追袭,被正太少年 Jr(有后期主角潜质)救下,之后围绕着剧中三大未解之谜——米鲁蒂亚、佐哈尔以及 Momo 体内的 Y 资料展开了一系列扣人心弦的故事……不要问我到底说了什么故事,这 XS1 分明就是个大谜团啊……

Xenosagal 主 要 人 物 介 绍

M.O.M.O
性别 女
年龄 外表12岁左右
身高 141cm
体重 36Kg
所属 星团联邦(接触小委员会)
约阿希姆博士和妻子百合制造的对Gnosis专用百式观测合成人。是根据博士爱女樱的样子设计完成的。

Jr.
性别 男
年龄 外表12岁左右
身高 140cm
体重 38Kg
所属 库凯基金会
年龄和其外表不符。身为URTV的一员,在他、该南以及阿鲁贝特之间隐藏着重大的秘密。平时有手机古玩和枪械的爱好。

ZIGGY
性别 男
年龄 外表30岁左右
身高 191cm
体重 不明
所属 星团联邦(接触小委员会)
正式名称Ziggurat8,前联邦警察第1875特殊作战司令部分队长,30岁时殉职。之后进行了再处理改造,纳入接触小委员会配属。

chaos(卡奥斯)
性别 男
年龄 外表16岁左右
身高 169cm
体重 53Kg
所属 不明
除了名字之外,一切都是谜。但可以肯定的是他具有不可思议的巨大力量。

Ⅲ.真相在迷雾之下

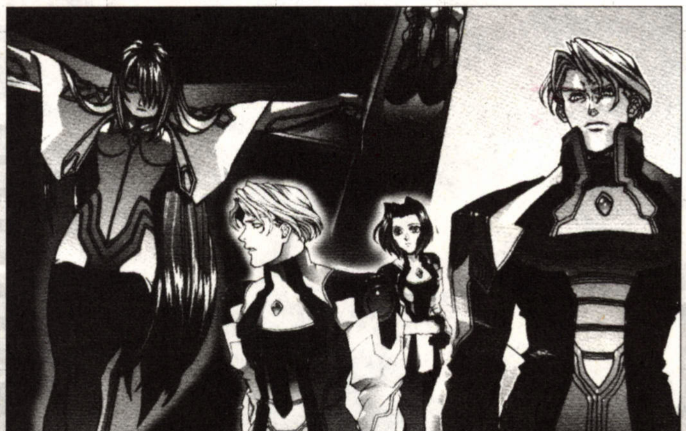
虽说XS的fans几乎肯定也是XG的fans,但有不少XG的fans并不喜欢XS1,其中一个重要原因就是XS1的谜团之多到了令人发指的地步。以Jr.(鲁贝多)、阿尔贝多与该南(尼古雷多)为例,三个人都是URTV的变异体,分别为666、667和669号,各自拥有不同的能力。Jr是魂不死;阿鲁贝多是肉体不死(身体可以再生);而该南则是精神不死——而那个668号很可能就是灵不死。URTV是为了对抗U-DO而生,14年前由于鲁贝多胆小怯懦,打破了整个URTV防卫系统的精神连锁,导致只有他们三个存活了下来。其中阿尔贝多更是吸收了U-DO的力量并妄想获取更强大的力量。最为神秘的是该南,他的能力几乎没有展现出来过,但是在二章的预告片中他却性情大变,"恢复了本性"……撇开这些不谈,认真追问下去就该吐血了:

URTV成员是干什么的?是对付U-DO的;怎么对付?不知道;URTV是干什么的?不知道;为什么要对付U-DO?不知道;U-DO是什么?不知道;URTV的成员是谁造的?一个没出过场的博士,已经死了,至于怎么死的,不知道……

除此之外,看样子需要留待续集乃至续续集才能解开的谜团还有相当多,以下就是有望在XS2里面为我们揭晓的部分秘密——当然要是制作者想要再保留一两集,咱们也没辙。

力量之源佐哈尔是20××年根据组合石盘和钥匙才发现的。在《Xenogears》中提到,在迪乌斯和佐哈尔的联结试验中一个被称为"波动存在"的能量进入了后者(这个名字拗口的东西,实质是拥有意志的强大能量……换言之,是类似神的存在)。而且在飞和波动存在接触时,也提及过佐哈尔是"远古异星人类创造的",究竟指谁呢?人类之前的古文明吗?益田博士手中的钥匙又是从哪里得到的?怎么知道石盘会在肯尼亚这个湖畔的?……全都不知道(而且由于XG是在故事最后,可能这些谜永远解不开)。另外必须要提到的是,这个石盘最后出现在了4000年后,那是在XS1威尔海姆(这个人在官方设定的资料里只有一句话"一切身世都是谜"……又是不知道)的房间内,"秩序罗盘"的底座。

《Xenosaga》一章中尼弗莉姆(同样是一个"不知道"来历的人)说过,揭开一切神秘面纱的关键,就是要紫苑回忆起自己的童年,玩家只有跟着她的脚步,才能够在重重迷雾中杀出重围,但是这游戏谜团实在太多了……


在异度的世界里有太多的谜

1、紫苑被Gnosis抓住,竟然没有像之前所有普通人一样变为白花花的盐。因此可以看出她绝对不是普通人,有对Gnosis免疫的力量,在最近的日本bbs上也流传着紫苑便是URTV成员668的说法。

2、在KOS-MOS的思维领域中,一行人在米鲁蒂亚的重症监护病房看到了紫苑死去的母亲和父亲,同时病房内还有一个倒在地上的女性,很有可能是菲布罗尼亚(她从前是紫苑家的佣人或者其他相关人物,但总之目前又是一个"不知道")。紫苑的父亲是军官,他们应该在之前对紫苑或者她母亲做过什么试验,因为她患上的是严重神经疾病。紫苑非常惧怕雷声,也是和发现父母死亡时窗外雷雨交加有关系。

3、Y资料中最隐蔽的秘密,就是一个由KOS-MOS守卫着的紫苑。Y资料的主要作用,就是能够找到并开启通向"逝去的耶路撒冷(即地球)"的道路。这样看来,紫苑与"逝去的耶路撒冷"也有千丝万缕的联系。另外,Mizurahi博士在14年前就将Y资料输入了MOMO的头脑中,然而阿尔贝多在Y资料中看到的却是成人的紫苑形象。难道博士在14年前

就知道紫苑后来的一切事情吗？

4、KOS-MOS 的思维领域中，菲布罗尼亚恳求紫苑，为了全体合成人的未来，去解放她的两个妹妹（这两个妹妹是谁？不知道……）。而尼弗莉姆则进一步说，这样做也可以解放人、物和一切形态的意识……剧情发展到这里，没有玩家不乱得一头雾水的……

KOS-MOS 的一切行动都由别人安排，但最后她极有可能冲破精神枷锁，根据自己的意志来行动。

1、KOS-MOS 几乎完全不听紫苑控制，所拥有的能力大部分紫苑原来根本不知道，这的确说明有人在给她下达着更为高级的命令。从目前的剧情推断，应该就是威尔海姆。

2、chaos 在调整室中对沉睡的 KOS-MOS 说道：“真正的你在哪里呢？”；二章预告里威尔海姆说：“当道路打开时，Kosmos 同时也会觉醒。”由此可见，如今的 Kosmos 仍然未曾觉醒（未觉醒就这么强？）。那么她真正的力量到底是什么呢？……不知道……

chaos 在一章中的戏份并不多，但是一举一动都笼罩在一层神秘的氛围下。徒手解决人人惧怕的 Gnosis，使人不得不怀疑他自身便是 Gnosis 体。从头到尾都带着手套，哪怕吃饭都不脱掉，更令人对此深信不疑。除此之外，Kosmos 在吸收 Gnosis 时瞳孔的颜色和最后吸收 Chaos 力量时也是一模一样，所有的一切都是暗示 Chaos 是 Gnosis 体最好的证据。

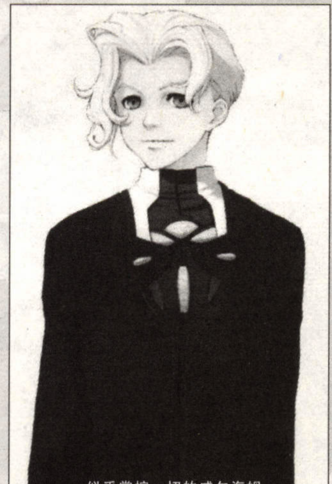
官方海报里呈天使状的 Chaos

Ziggy 在游戏中的角色目前来看并不重要，但是很多过去发生的事情他都亲眼目睹过。他丧妻丧子的悲惨过去莫非也与合成人有关？在安德鲁吊成十字架形状时，Ziggy 脑海中呈现出从前一幅完全相同的画面，并一直对此缄口不言。由此看来，他的经历也许能够为揭开紫苑过去之谜产生重要的影响。

人类为了控制佐哈尔，创造出一种恐怖的幻像，囚禁着菲布罗尼亚的两个妹妹塞希莉与凯丝——理由和操作方法不知道，这两人何许人也不知道，大家应该习惯了……但这两个小女孩无疑应该是合成人，在控制佐哈尔的过程中受尽煎熬，因此菲布罗尼亚和尼弗莉姆才一再要求紫苑将她们解放出来。尼弗莉姆的造型同《Xenogears》中的艾莉几乎一样，这又暗示着什么？

前星际联邦枢密院议长，宇宙中最大财团的总帅，永远保持青春的威尔海姆大人对世间万物的一举一动都看在眼里。他的“秩序罗盘”应该是从佐哈尔处吸取能量，只有这样才能指示着宇宙的发展方向。以上所述的所有人（也许除去 chaos）都在无形之中被他操纵着。他的一切作为，根据目前的资料显示，肯定与“亚伯的方舟”有关。有很大的可能性他根本就不是人类，而是 Gnosis 的人形化实体。但这样一来也很难解释为什么他要如此执迷于亚伯的事情。Chaos 在头发眼睛等外貌上和他非常相似，可以说两人可能是一种对等的存在。而我一直深信，Chaos 的所作所为都出于威尔海姆之意。

亚伯在一章最后的一秒钟登场让人跌破眼镜。《Xenogears》中的资料显示，他可能只是个普通的孩子而已（关于“亚伯”这个存在，我们还是知道一点的，后面慢慢解释）。可是从威尔海姆的口气来看，历史的车轮仿佛选择了他来作为引导者，原因何在，恐怕除了高桥谁也解释不清楚。


似乎掌控一切的威尔海姆

Ⅳ.徜徉在传奇之上

既然是以庞大世界观著称的游戏，而且三部游戏加起来对这个故事的详细叙述连一半都没到，所以我们还是要花一点篇幅来介绍一下整个异度世界的设定，当然如果您越看越晕可不关我事……

Episode Ⅰ：星际战争

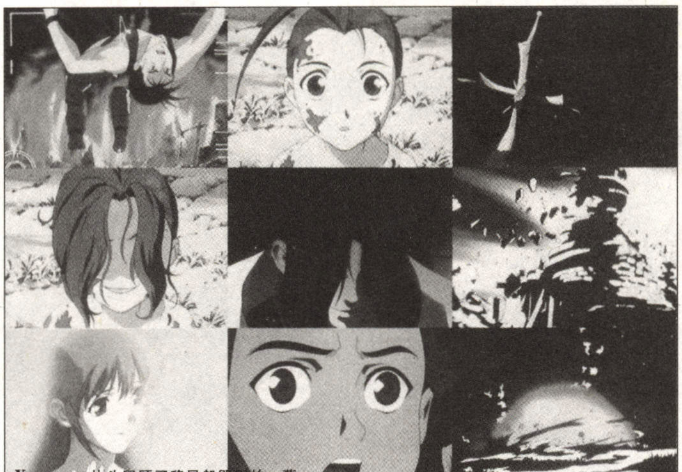
时间追朔到 XG 的故事之前 15000 年。以地球为家园的人类在 M24 射手座星群发现了适合居住的行星，该行星被命名为“新耶路撒冷”（而地球则被称为“逝去的耶路撒冷”）。随后以此地为根基，人类的野心也就越来越大，经过 5000 年开拓，人类已经控制了银河系的大部分区域，地方太大自然认识就有差异，而战争也随之发生。XS1 和 XS2 的故事，就发生在这舞台上，按照异度的时间表，属于第一章节：星际战争时代。当然接下来会发生什么，您别问我，问高桥。

Episode Ⅱ：原初之刻

地球对于佐哈尔的研究终于有了成果：可以从其身上获得无尽能源，因此人类将它作为动力源，生物电脑卡德摩尼（复杂的名词，记不住也罢）作为中枢控制系统开发了超大的星际间统合兵器“迪乌斯”（Deus）——是不是眼熟？没错，就是 XG 世界的“神”……

不过在对迪乌斯的连接研究实验中屡次发生失误。其中一次一位名叫亚伯（Abel）的少年不小心与佐哈尔发生了接触；另一次干脆系统失去控制，攻击了附近的一个行星。军方不得不将迪乌斯分解，用移民舰送往另一处，同时这艘船上还搭载了 120 万由于先前事故而无家可归的难民。经历过 PS 时代的人或许还记得，XG 的开场动画就是以这个场景开始的。

但事情显然没有这么简单，理应被分解封印的迪乌斯开始侵蚀飞船电脑系统，自动与佐哈尔发生连接，并试图返回



Xenogears 片头回顾了移民船毁灭的一幕

母星，舰长不得已以引爆整个战舰为代价想要与它同归于尽。最后移民舰的残骸坠落在附近的行星上……

但是迪乌斯并没有被完全消灭，在自身毁坏之前，它将自己的各个部分分离并通过电脑制造了为它复活而服务的仆人或者说零件——人（和原地球文明的人无关）。迪乌斯利用佐哈尔而诞生的最初“太母”米安·夏娃（片头动画最后那个紫色头发的少女）生下了最初的13个“人”：天帝该隐以及12个嘎杰尔。但是移民舰上还有一个人活了下来，那就是曾与佐哈尔接触的亚伯——第一位“接触者”。太母由于亚伯渴望母爱的思念分化成了为迪乌斯服务的米安以及代表慈爱的女主角艾蕾海姆，从那以后这个星球上逐渐诞生出越来越多的人，不断进化。只要他们进化到一定的程度就可以回收后作为迪乌斯复活的零件（怎么用？人肉俄罗斯方块吗？）。

由于天帝该隐位居领导者，所以人们十分信奉他从而产生该隐信仰。但明白前因后果的亚伯极力反对该隐的做法——于是自然被天帝追杀，危难之时艾蕾海姆为了掩护他而遭杀害，天帝因此留下了弑母的阴影。可惜亚伯最后也未能颠覆人们对该隐的盲目崇拜，不久便死去。但其肉体虽不存在，“佐哈尔”接触者的特质并没有消失，而是通过“转世”让另一人得以继承，随后不断循环，其记忆和特质永不消亡。

第一代“接触者”亚伯和艾蕾海姆的故事，就这样消失在世间……

Episode Ⅲ：塞波姆文明

时间就像浮云一样，又过了6000年。异度世界迎来了第三章节的时代：塞波姆文明。

此时新人类文明已经发展到了相当程度，人类的进化也几乎符合了迪乌斯复活的条件，但这个时代的女性却普遍有个致命的缺陷——无法生育后代。

而新一代的接触者金姆（Kim）和妻子艾蕾海姆（和接触者一样会转生，而且每一代的艾蕾海姆的名字和长相永远不会改变……怎么觉得这设定很熟悉）就是身处这种情况的一对不幸夫妇。不过金姆本身是个出众的联邦医师，一直致力与利用分子机械对人体基因进行再构筑的研究，并且他利用自己的研究成果制造了属于他们自己的人造人孩子“艾美拉达”（一种纳米分子集合体，不是试管婴儿哦）。

但太母米安发觉人类进化不如她意，决定将整个世界引向核战，一切重新来过（你丫还不如发场洪水来得环保）。同时米安和反政府组织都看中了金姆的研究成果，欲占为己有。在纷争之中艾蕾海姆又以生命为代价救下了金姆（又……我为什么要说又呢？）。伤心的金姆将艾美拉达封印并隐藏起来，随后自己下落不明，传闻在之后的核战中丧生。经历了这次惨剧的艾美拉达再次出场，已经是几千年后的XG时代。

Episode Ⅳ：索拉利斯战役

索拉利斯战役，是异度世界中最惨烈的章节，个人是很希望看到表现这个时间段的异度系列游戏……

此时是金姆他们的故事结束将近3000年后，第三代的接触者拉康（Lacan）和其对存在艾蕾海姆（后改名为索菲娅）出现。拉康是一个画师，而艾蕾海姆则是宗教团体——尼桑（不是汽车）教的候补教母。相爱的两人却因为身份地位的差距显得困难重重，再加上政治局势的复杂动荡，这样的爱情注定要成为悲剧，不久后索菲娅就成为了尼桑正教的教母。

位居高处的米安、天帝以及嘎杰尔法院（你们……还活着啊？）建立了名为索拉利斯的国家用来统治地上。而不堪压迫的舍巴特国以及地上诸多小国联合起来组成同盟予与反抗。中立的尼桑（再次提醒不是汽车……）不可避免的被卷入战争，最终与舍巴特成为统一战线共同抵御索拉利斯。

一切都进行得还算好，但舍巴特在战争后期背叛了，尼桑只能独立应战，教母索菲娅也为了保护自己的子民与敌方旗舰同归于尽——这个事件在整个异度故事中是十分重要的一个关键，由于她的死，两个男人各自走上了不同的歧途。拉康听信了米安的诱惑而与佐哈尔不完全接触变成了恶魔古拉夫；同样深爱着索菲娅却无法得到她的卡雷鲁莲连则誓言要亲手制造一个神，让所有人都成为神的一部分，以此来实现人类真实意义的进化。

战争还在继续，成为古拉夫的拉康率领恶魔军团企图灭世，地上人付出惨重的代价终于结束了这场被后世称为“崩坏之日”的大战。认识到事态严重性的索拉利斯深知不能再以直接统治的手段来控制地上，由此他们在地上兴起了教会这个职能复杂、挂羊头卖狗肉的机构来对地上人进行间接统治。此外几个地上国家也互相征战，硝烟在随后的日子里，似乎就没有停止过。

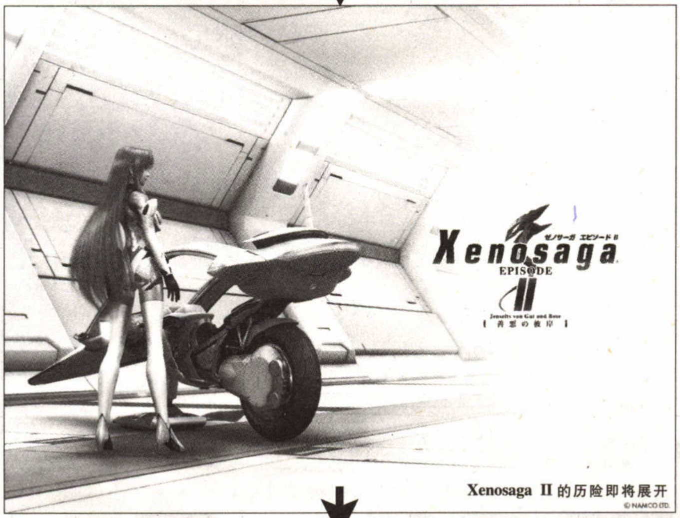
实在忍不住想问一下了……人类开发了迪乌斯，然后迪乌斯故障毁灭了星球，军方就把难民和迪乌斯用飞船运去其他地方，中途迪乌斯失控，毁灭了飞船并坠落在一个星球上，这坠落之后的一万多年里，就是迪乌斯与之后创造出的人类的战争……对吧？

但，创造出迪乌斯的原地球文明，这一万多年干吗去了？出了这么大事件，100多万难民……怎么就一点消息都没有了呢?!

Episode Ⅴ：福音之劫

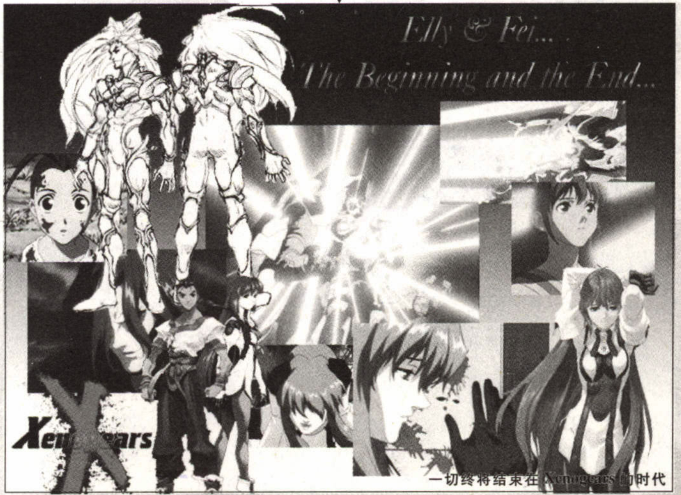
就这样又过了500年，那个自号为真神的迪乌斯终于等到了复活之日，而新一代接触者飞和艾蕾海姆也诞生了。异度世界终于迎来了自己的最后一章：福音之劫的时代，也就是XG的时代

Xenosaga I 的故事已经结束



Xenosaga Ⅱ 的历险即将展开

© NAMCO LTD.



一切终将结束在 Xenogears 的时代

……之前一切的纠葛都在这一章里得到了了断。

了解了整个故事的来龙去脉，看着这个故事的最后，飞从四维空间里终于救出了艾蕾海姆，向着自己的世界返回的时候；看到四维空间中，那个已经近似于神一般的卡雷鲁莲连略带寂寞却欣慰的笑容的时候；看到同伴们忘情欢呼的时候……是不是大家都有一种莫名的感动呢？

什么？你问我 XS 里的紫苑、KOS-MOS 等人最后去了哪里，和这最终结局有什么关系？

我，我怎么知道？

V.曙光在现实之中

高桥哲哉，生于 1966 年 11 月 8 日，现为游戏株式会社 Monolith 的取缔役副社长。年幼的时候高桥经常拜访自家附近的一个寺庙，还曾经向那里的住持询问："到底什么是宗教？"（住持："南无南无，老衲年纪大了耳背，小施主你说什么？"……）

在随后的学生生涯中高桥阅读了大量关于宗教、哲学、人文方面的书籍，这些都成为了他后来创作的资本与素材。21 岁时高桥进入了一家名为**ファルコム**的小型会社，开始了他在游戏界的第一步（……谁知道这家公司做什么的?）。3 年后（1990 年）高桥抱着自己的理想转投 Square，其后负责了最终幻想 4、5、6 以及超时空之钥（Chrono Trigger）的图象设计——然后，就是做为 XG 的监督。

关于 XG 的开发过程就不细说了，但在游戏制作过程中，高桥因为上层管理制度的众多限制导致游戏制作后期草草了事而颇为不满，游戏发售后的第二年（1999 年）推说希望自己需要换换创作环境而转投 Namco 旗下的 Monolith 任副社长，原先异度小组的大部分成员也先后跟随高桥来到新公司。

不久后，Monolith 就在 PS2 平台上发表了异度系列新作《Xenosaga Ⅰ 力的意志》，不过在剧本方面仍然不"平易近人"，宗教气息比起前作有过之而无不及，再次加剧了玩家的"两极分化"，而由于系统上的一些不足和设置了太多谜团，使得本作的评价比上一作有了不少的差距（不要说中国玩家，日本玩家也没几个玩明白 XS1 的……）。

最后展望一下即将发售的《异度传说Ⅱ·善恶的彼岸》。这次在人设方面作出了比较大的变革，所有角色造型趋向成人化，至少紫苑和 KOSMOS 等角色不像中学生了……（KOSMOS 的改变尤其明显，感觉上外表年龄飞跃了 10 岁）

在之前发售的 Xenosaga·freaks 附带的试玩版中，我们可以提前一窥新章的部分内容。首先系统方面在前作的基础上有了进化，游戏的画面与菜单界面比一章也要漂亮了许多（XS1 的单调宇宙飞船背景是受到批评的主要方面之一），音乐制作也由光田康典换成了同样才华横溢的尾浦由纪，这一切都显示出 NAMCO 有意将异度系列发扬光大的决心，令玩到试玩版的玩家们兴奋不已——或许，在 NAMCO 的手下，"异度传说"系列或许真能成为和另一个"传说"系列比肩的王牌呢。

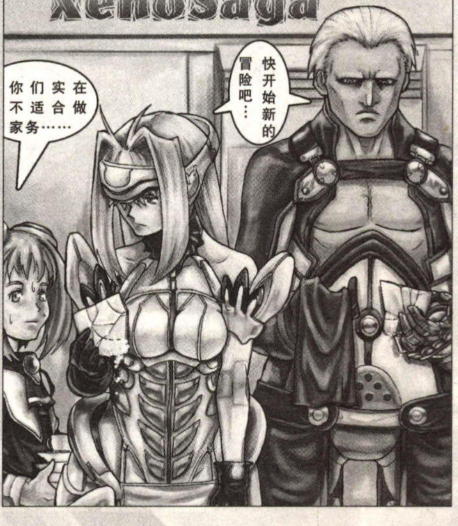
——当然，对于众多 fans 和普通玩家来说，最希望在二章中看到的，相信还是如何解开前作中堆积如山的谜团。相比起宏大的异度世界故事，当初的 XS1 只能算一部交响曲序章——的一个过门儿……根据试玩版的情况和 NAMCO 方面先后透露出的情报，在第二章中就结束异度世界第一章节"Episode Ⅰ·星际战争"的可能性是相当大的。

一切"阴谋"的创造者：高桥哲哉

换言之，如果要出 Xenosaga Ⅲ 的话，我们也将有机会重温当初 Xenogears 开头的一幕：迪乌斯强占飞船，移民船坠毁……实际上从那时起，才算正式进入了异度装甲所描述的世界。

话题扯回来，让我们看看高桥如何在二章里将前作无数的谜团一一解开：异次元生物 Gnosis 攻击主角的目的是什么?它们从何而来?十四年前被毁灭的 URTV 是什么？他们要对抗的又是什么?银河联邦的秘密计划是什么？紫苑的身世是什么？MOMO 体内的 Y 资料是什么?KOS-MOS 在一章里屡屡违反操纵者命令的原因是什么？威尔海姆和佐哈尔之间的关系是什么？……连不少异度的 fans 都承认："这第一章……根本就啥都没说嘛！"——所以如果有人质问我为什么"没有讲述 XS1 的剧情好让大家更明白点"的话，我是不会认帐的……

这次高桥算是在一章里吊足了所有人的胃口，接下来就让我们等着 6 月 24 日《Xenosaga Ⅱ·善恶之彼岸》的发售吧，相信所有的谜，都会有属于它们自己的答案。而下期《游戏日》上 XS2 的攻略，也定然可以把所有的谜底奉献于您的面前（最后打个广告，哇哈哈哈）。



机种 PS2 类型：SLG 厂商：Asmik Ace

文：烤青蛙 责编：牛蛙

发售日：5月27日

操作简介

故事模式中

○键：决定　　□键：消除对话框

△键：察看剧情台词　　R1+△：快速跳过游戏对话，按任意键可停止

自由行动模式中

○键：决定　　×键：取消

△键：切换角色能力画面　　L2/R2：显示可以移动的场所

L1/R1：能力画面中更换显示角色　　START：调出系统菜单

战斗模式中

方向键：控制角色移动　　○键：决定

×键：取消　　START：调出战斗系统菜单

RES 系统时

方向键←：怒（愤）　　○键：优（慈）

方向键→：冷（蔑）　　×键：乐（嬉）

方向键↑：恼（困）　　□键：友（仲）

方向键↓：悲（哀）　　△键：慕（爱）

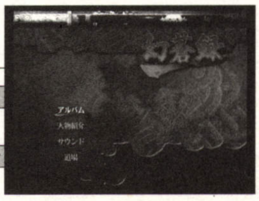
START 键：无视

SELECT+START+L1+L2+R1+R2：直接回到标题画面

菜单解说

标题菜单

始めから	开始新游戏
续きから	读取进度
人物续行	重开中断的战场记录
幻苍录	游戏的各种特典
环境设定	游戏系统设置

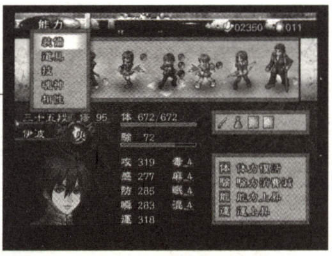


幻苍录菜单

アルバム	游戏中的CG剧情再欣赏
人物绍介	游戏中登场的人物介绍
サウンド	游戏中听到过的各种音乐，音效欣赏
道场	三个迷你游戏

环境设定菜单

ボイス	游戏中角色的配音有/无(ON/OFF)
振动机能	手柄振动功能有/无(ON/OFF)
サウンド	立体声/单声道(ステレオ/モノラル)
战斗セリフ	战斗时角色的台词有/无(ON/OFF)
战斗演出	战斗时角色的各种动作有/无(ON/OFF)



角色能力菜单

装备	给角色装备各种防具和消耗物品
道具	察看现在拥有的各种道具
技	察看每个角色已经习得的机能
魂神	察看每个角色的魂神能力
相性	察看每个角色与其他角色的相性值

自由模式中系统菜单

记录	存储游戏进度，一个记忆卡最多可以存30个进度
环境设定	同环境设定菜单
终了	回到游戏标题画面

战斗模式中系统菜单

任务中断	存储战斗时的中断记录
战斗条件	察看战斗的胜利和败北条件
环境设定	同环境设定菜单

战斗指令菜单

移动	指定角色移动到战场上某个位置
攻击	用普通攻击直接攻击敌人（随角色不同攻击范围也不相同）
技	使用角色的技能，技能分为攻击系，回复系和辅助系三种
道具	使用或察看角色所装备的道具
情报	察看己方或敌方角色能力情报
待机	行动结束

游戏模式解说

"转生学园幻苍录"的游戏进程是由故事模式，自由行动模式和战斗模式三个部分组成。其中自由行动模式和战斗模式穿插在故事模式中。

故事模式（ストーリーモード）

以主角视点发展故事，在这当中玩家通过回答游戏中其他人物对主角的提问和选择一些选项来使故事继续发展。

自由行动模式（アクティブADVモード）

即自由行动模式，玩家可以选择到任何可以移动到的场所。除个别地点外，每选择一个地点移动一次即消耗行动POINT1点。

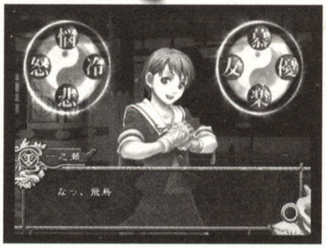
战斗模式（バトルモード）

故事模式中发生固定情节后即进入战斗模式，战斗时是典型的回合制SLG。

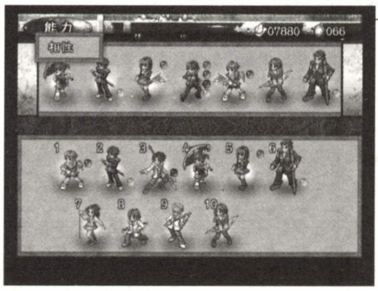
故事模式 → 自由行动模式一 → 战斗模式一 → 自由行动模式二 → 战斗模式二

游戏的用词解说

RES 系统



与其他角色会话时，RES 系统即会发动。RES 系统其实就是主角在会话中的感情选择。选择不同的感情即会对主角与此角色的相性值和两人的感情特典产生影响。游戏中可选择的感情共有恼，怒，悲，冷，慕，优，乐，友 8 种，这 8 种感情在相性值达到一定数值后还会进化成困，愤，哀，蔑，爱，慈，嬉，仲这 8 种感情；如果在感情选择时按 START 键，或在一定时间内不选择任何感情，则默认为"无视"感情。



相性值

游戏中主角与其他角色的关系值。角色之间的相性值在游戏中用身体上的气体颜色表示，从高到底的颜色分别为红色/橙色/黄色/青色/无色这几种。影响相性值变化除了 RES 系统外，还有其他 5 种方式：

1 特定剧情发生时
2 角色战斗不能时
3 战斗中使用相阵连技时
4 参加战斗时
5 故事模式中分支选择时

相性值的作用

相性值的变化对以下几种事件能产生影响

1 战斗角色之间的支援效果
2 能否使用相阵连技
3 影响"RES 系统"中的感情进化
4 最重要的则是对游戏的最后结局产生影响

特典

感情特典

RES 系统的附加效果，选择特定的感情后在游戏某一话战斗是就能获得各种效果（不是每次选择都会有感情特典），效果共有 8 种，有正面的也有负面的效果。在后面的攻略中会在有感情特典的 RES 后面详细的标出，当然只限于正面效果，负面效果是都不想要的吧。

属性相克

游戏中总共有金木水火土无六种属性，游戏中的每个角色和敌人都有其固定的一种属性，除无属性以外的其它五种属性都是循环相克的。具体规律为金克木，木克土，土克水，水克火，火克金。攻击所克属性和被克属性的敌人时分别有伤害加成和伤害减少的效果，在观察敌人情报或攻击时，所克属性的敌人脚下会出现黄色的五角星阵，被克属性的敌人脚下则会出现紫色的五角星阵。

魂神

类似于东京魔人学院系列的式神系统，只不过这里每个人的魂神都是固定的，而且每个魂神的技能都有主动使用和被动使用两种。主动使用时消耗验力，被动使用则是达到使用条件后自动使用。每个魂神在菊宫堂花 7200 金和 24 个灵珠就能升为三级，升级后魂神技能的威力和范围都会有所提高。

注：游戏中主角的魂神"鹿跳"可以在菊宫堂更换成金木水火土五种中的任一属性，而且更改魂神属性后，不只魂神的属性和技能会有变化，主角的属性和技能也会随之变化。

相阵连技

说白了就是合体技，特定的角色之间相性值达到一定数值后，然后在战斗中站成特定的位置就可以使用相阵连技，相阵连技的威力很高，且攻击范围大，是游戏中很重要的攻击手段之一。

全相阵连技详细资料

灭刹双虎乱舞

伊波/一之濑

飓风光刃阵

伊波/紫上/九条

岩壤樱楼阁

一之濑/姬宫

漆黑焰龙阵

伊波/御神

三位武神燥击破

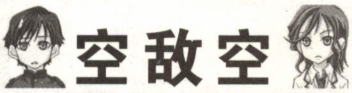
御神/一之濑/紫上

百鬼夜行阵

伊波/宝藏院/若林

水神登龙阵

若林/凤翔



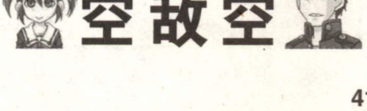
大宇宙の意志

真田/宝藏院

もえちゃえ地狱

真田/御神

原来大宇宙的意志就是所谓萝莉控召唤大法，哈哈…



アルディナック

飞河/京罗树

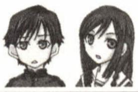
空敌空

ブリトラハン

京罗树/姬宫/那须乃

桃源の睡梦

那须乃/若林



ペンタファング

飞河/京罗树/御神/姬宫/凤翔

注：角色的Q版头像表示发动相阵连技时的站位要求，角色的位置顺序是可以改变的，只要总体站位符合要求即可。

敌

暴れ电气伞

紫上/一之濑/真田/那须乃

青龙阵

伊波/紫上/若林/凤翔

敌

白虎阵

伊波/那须乃/飞河/京罗树

敌

敌

玄武阵

伊波/一之濑/宝藏院/姬宫

敌

朱雀阵

伊波/真田/飞河/御神

主要人物介绍

伊波飞鸟

主人公。天照馆二年级学生。此前一直过着平凡的高校生活。进入执行部后成为了激烈斗争的中心人物。和一之濑是青梅竹马的好友。性格由玩家来决定。

天照馆高等学校　二年伍组

武器：历道ノ灵宝

属性：可变

战斗类型：中距离.物理

可装备道具数：三

魂神：山主 鹿跳(シシトビ)

紫上结奈

天照馆二年生。执行部副部长。

内向、矜持的女性。温和地对待任何人，但决不表露出自己地感情和烦恼。

天照馆高等学校　二年伍组

武器：水宫勾玉

攻击：念气

属性：水

战斗类型：近距离.回复

可装备道具数：四

魂神：灵鹤 皆鹤(ミナヅル)

九条绫人

天照馆三年级学生，执行部部长。注重义气，判断力敏锐，是兼俱力量和温情的好青年。具有很强的责任感，也因此招来许多苦恼。

天照馆高等学校 三年壹组

武器：活刀 枫

攻击：拔刀术

属性：木

战斗类型：中距离.物理

可装备道具数：三

魂神：神犬 风天丸(フウテンマル)

神原拓实

性格非常文静内向，但非常地细心。任何时候都挂着笑容，努力做到和个性十足的天照馆学生们打成一片。他身上也隐藏着不为人知的秘密。

天照馆高等学校 二年伍组

武器：无

攻击：气

属性：火

战斗类型：万能

可装备道具数：四

魂神：凶鸟 不知火(シラヌイ)

真田琴音

精神年龄只有小学生程度，成绩优秀，运动神经拔群。通常是坦率的性格，不高兴的时候就会变成任性的小孩子令旁人头大。因为活泼的性格和外貌，在学园里人气很高。(不就是箩莉嘛)

天照馆高等学校 一年叁组

武器：羽二重 红雨

攻击：暗器术

属性：火

战斗类型：近.中距离.物理攻击

可装备道具数：五

魂神：猿鬼 佐助(サスケ)

宝藏院鼎

天照馆的"留级记录保持者"。性格直率，关心他人，受到其他学生的信赖。但稍微有点古板，坚持男子汉理论，不懂变通。弱点是自己的父亲。

天照馆高等学校 三年壹组

武器：魂棒 镰十字

攻击：棒术

属性：土

战斗类型：近距离.物理

可装备道具数：二

魂神：妖猫 己魔(コマ)

注：主要人物中除了九条(总代大人在第七话结束时就离我们而去了，呜呜呜)，神原(第一次用魂神时看那表情我就知道不是好人-_-bb)和主角本人以外的 11 个角色，只要角色相性值达到要求都就可以在游戏结束时获得其个人的结局 CG。

一之濑伽月

天照馆二年生。伊波的青梅竹马。明快活泼，从小就一直很照顾伊波，喜欢「友情」、「努力」、「胜利」等词语，关心同伴。

也许会和结奈展开伊波争夺战？

天照馆高等学校 二年伍组

武器：久盛乃手甲

攻击：体术

属性：土

战斗类型：近距离.物理

可装备道具数：三

魂神：马帝 磨墨(スルスミ)

那须乃美沙纪

出身名门，以为自己就是世界中心的千金小姐。自尊心强烈，架子很大，能跟她相处的人很有限。私下付出比别人更多的努力，也具备千金小姐特有的不懂世故的一面。

天照馆高等学校 二年壹组

武器：射扇乃弓

攻击：弓术

属性：金

战斗类型：远距离.物理

可装备道具数：四

魂神：蛇魂 白波(シラナミ)

飞河稚

月咏学院二年生。和年龄不相称的冷静沉着，决不做认为是无用和没有效率的事。

无口、无心、无表情的"三无"美少年，别名"ICE-MAN"。

月咏学院高等部 2 年 B 组

武器：西风のサーベル

攻击：エペ&サーブルスタイル

属性：木

战斗类型：近距离.物理

可装备道具数：三

魂神：Zephyros(ゼフィロス)

姬宫伊织

月咏学院二年生。具有千金小姐般清纯可怜的气质，实际上还有着妖媚的魔女的另一面性格。

月咏学院所夸耀的新体操部精英。

月咏学院高等部 2 年 D 组

武器：フニリボン

攻击：鞭术

属性：土

战斗类型：远距离.物理

可装备道具数：三

魂神：Setbas(セト.バアス)

凤翔凛

虽然身为女性但战斗不让须眉，充满正义感以及英姿勃发的外貌，崇拜她的女学生已经可以结成fan俱乐部。看起来很坚毅，但也有暗地里爱慕他人的女性的一面。

月咏学院高等部　2年B组
武器:杀刀 椿
攻击:拔刀术
属性:水
战斗类型:中距离.物理攻击
可装备道具数:三
魂神:Hekate(ヘカーテ)

京罗树崇志

即使是漫不经心也总是能通过各类考试的天才。认为人生的真谛就是[享乐][潇洒][刺激]。认为人生如果不过得快乐就白白浪费，因而前往战场需求冒险。

月咏学院高等部　2年D组
武器:秘节棍.罗刹
攻击:棍棒术
属性:金
战斗类型:中距离.物理
可装备道具数:三
魂神:Indra(インドラ)

若林诚

身材纤细，具有中性美，但战斗中具有很高的潜在能力(果然美形=实力--)。但是缺乏自信，常常过于依靠他人。最初只是跟着那须乃一同行动，因为某件事而进入了执行部。

天照馆高等学校　二年伍组
武器:菊一文字则宗
攻击:剑术
属性:水
战斗类型:近距离.物理
可装备道具数:三
魂神:魔狼 大和(ヤマト)

御神晃

说话带有关西腔，好奇心强烈对什么都要凑一脚。因其外向、憨厚的性格，大多数人都觉得他容易相处。

自称情场老手，但提及成功率就哑巴了。

月咏学院高等部　2年D组
武器:焰威神锡
攻击:枪术
属性:火
战斗类型:远距离.物理攻击
可装备道具数:三
魂神:阿具仁(アグニ)

其他人物介绍

一之濑诗月

特别公立天照馆高等学校一年三组学生，一之濑伽月的弟弟，1年前心身的平衡崩坏，为保持绝对安静状态，现在休学中。拥有比伽月还好的感应力。

安倍晴秋

特别公立天照馆中等部三年叁族，土御门一族天照安倍家嫡男，在10岁零4个月时就已经觉醒验力，成为继九条后天照乡历代第二位的“超”天才儿。

石见隼人

特别公立天照馆高等学校教师，很受学生爱戴的一位老师。另一个身份其实是天照乡的特殊镇守人。

山吹夏子

特别公立天照馆高等学校教师，生徒自知执行部顾问，平时和学生们关系密切，在学生中有很好的印象。另一方面属于天照乡特殊镇守人。

菊宫彩女

天照乡内御用万屋“菊宫堂”的女主人，一直做仙丹，护符的买卖。虽然嘴上很厉害，其实是很有人情味的人。和山吹，石见一样，也是天照乡的特殊守护人。

玉依

七濑神宫主人，虽然年纪不大，但是天照乡的祭事都是由他主持。

アル

被长老所收养的小狗。与新生真田十分合得来。

橘爱子

私立月咏学院高等部1年D组，月咏学院有名的秀才女。出乎意料的是她居然一直暗恋着御神。

森准一郎

私立月咏学院学院长，自认为是用合理的手段登上了学院长的位置，其实只是一个傀儡而已。

吴梨华

私立月咏学院生体化学教师，BIT室室长。是以发展生体化学，生体工学为名目而成立的退魔班责任者

大津胜彦

天照乡的乡司，枢机卿头领。作为天照乡的领导人类型的人物的而存在。

风间康胤

天照乡的亲善大使，与九条是师兄弟关系。继承风魔一族的血脉，为了实现自己的野心，暗地里与月咏学院长勾结。

嘉濑深雪

神祇厅专任审议官，被派遣来调查天照馆高校和月咏学院之间的摩擦事件。与风间一样，也是继承风魔之血脉的人。

イズナ

率领天魔军在各地封所破除封印的迷之女性。

法眼

月咏学院秘密进行的生体研究所出的一种生化兵器，拥有压倒性的战斗实力。

全流程攻略

关于读此攻略的注意事项，由于本游戏的战斗难度不大(真的是没难度，我没胡说)，所以关于战斗的东西不会有太多。攻略主要由游戏中全部RES选择和游戏中的各个分支选项以及全部CG剧情的获得构成，其中RES选择所给出的都是能提高角色相性值的选择（部分不能提高相性值的RES选择，就给的是相性值不变的选项）。

输入主角姓名后游戏正式开始，默认姓名为伊波飞鸟。

OPENNING<故事模式>

★CG-〔暗云〕

★CG-〔转生学园 幻苍录开场动画〕

↓

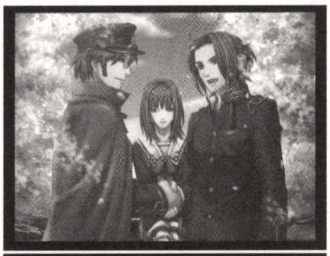
兴和苑<故事模式>

一之濑伽月登场

RES<0-1>一之濑 伽月
乐↑

九条绫人，紫上结奈登场

★CG-〔壮行宴-2000年春〕



RES<0-2>紫上 结奈
友

↓

CG-〔天道馆至道心得〕

第一话 萌动

教室内<故事模式>

岩见隼人，神原拓实登场

RES<1-1>神原 拓实
优.友↑

↓

天照馆<自由行动模式>

行动点数：3

●校长室

不能进入

●武道馆

无特别事件

●书院

无特别事件

●职员室

山吹夏子登场

●执行部室

RES<1-2>九条 绫人
慕.友↑

↓

校庭<故事模式>

一之濑对话

RES<1-3>一之濑 伽月
友↑

↓

天照乡<自由行动模式>

行动点数：3

●天照馆

不能进入

●不动庵

无特别事件

●兴和苑

#寻找钱包事件

最初的位置探索三次可找到朱沙の欠片，左下方的草丛找到钱包后获得金1000

●一之濑家

无特别事件

●奥津小路

紫上对话

RES<1-4>紫上 结奈
友.乐↑

●菊宫堂<以后到此不消费行动点数>

菊宫彩女登场

可在此购买道具，用朱沙の欠片交换装备以及提升魂神LV

●朱雀大门

无特别事件

↓

杜の森<故事模式>

RES<1-5>一之濑 伽月
无视↑(体力复活.脸力消费减.能力上升.运上升)

↓

『转校生欢迎会!?（天照乡.杜の森）』

<战斗模式>

胜利条件：击败全部天魔

败北条件：伊波战斗不能

己方：伊波/神原/一之濑

敌方：LV5 狗宝×2/LV5 亚壤蛟

↓

杜の森<故事模式>

★CG-〔宵暗のアンシール〕

风间康胤登场

↓

校庭<故事模式>

大津胜彦登场

RES<1-6>一之濑 伽月
慕↑

↓

武道馆<故事模式>

九条对话

RES<1-7>神原 拓实
慕.友↑(能力上升)

↓

天照乡<自由行动模式>

行动点数：3

●天照馆

无特别事件

●兴和苑

无特别事件

●一之濑家

一之濑诗月登场<升龙の泷前往可能>

●奥津小路

少女登场

●菊宫堂

购买道具等

●蓝碧台

无特别事件

●升龙の泷

一之濑，神原对话

RES<1-8>神原 拓实
慕↑(体力复活.运上升)

↓

『胆力行(天照乡.升龙の泷)』

<战斗模式>

胜利条件：击败九条绫人

败北条件：己方全员战斗不能

己方：伊波/一之濑/神原

敌方：LV8 九条 绫人

↓

执行部室<故事模式>

九条，紫上，山吹对话

RES<1-9>一之濑 伽月
友↑

↓

★CG-〔魂が还る场所〕

第一话 完

第二话 执行部，西へ

森<故事模式>

一之濑，神原对话

RES<2-1>一之濑 伽月
友.优↑

↓

渡り廊下<故事模式>

真田琴音登场

RES<2-2>真田 琴音
乐↑

↓

校庭<故事模式>

RES<2-3>紫上 结奈
乐.优↑

①结奈と街を散策(紫上相性值上升)
②伽月とランニング(一之濑相性值上
注:选择①才能在之后发生CG事件〔逆袭の野天伞〕。

↓

天照乡(选择"结奈と街を散策")
<自由行动模式>

行动点数:3

●不动庵
大津胜彦对话
获得"クジ引き券"
●奥津小路
#クジ引き事件

①右侧のクジ(真田相性值上升)
②真ん中のクジ(获得体复仙丹)
③左侧のクジ(紫上相性值上升)

●兴和苑
RES<2-4.1>紫上 结奈
乐↑(能力上升)
●蓝碧台
RES<2-5.1>紫上 结奈
乐↑(验力消费减)
●升龙の泷
RES<2-6.1>紫上 结奈
乐↑(体力复活)

注:行动力2时自动前往弁天桥,那须乃美沙纪登场

天照乡(选择"伽月とランニング")
<自由行动模式>

行动点数:3

●不动庵
大津胜彦对话
●一之濑家
诗月对话
●奥津小路
RES<2-4.2>一之濑 伽月
怒.冷↑(运上升)
●兴和苑
RES<2-5.2>一之濑 伽月
怒.乐↑(能力上升)
●蓝碧台
RES<2-6.2>一之濑 伽月
乐↑(体力复活)

注:行动力2时自动前往弁天桥,那须乃美沙纪登场

↓

天照乡<自由行动模式>

行动点数:1

●七濑神宫(以后到此不费行动点数)

玉依登场

↓

执行部室<故事模式>

RES<2-7>九条 绫人
慕↑(体力复活,能力上升)

天照乡<自由行动模式>

行动点数:2

●蓝碧台
RES<2-8>神原 拓实
优↑(验力消费减)
●兴和苑
之前选择"结奈と街を散策"的情况
九条对话

①行く(九条相性值上升)
②行かない

选择"行く"→★CG-〔逆袭の野点伞〕
紫上相性值上升

之前选择"伽月とランニング"的情况
石见对话
●菊宫堂
购买道具等
●七濑神宫
占卜
●奥津小路
真田对话

①もらう(获得朱沙の欠片)
②断る

●朱雀大门
山吹对话

↓

『执行部员(天照乡.富士山中)』
<战斗模式>
胜利条件:到达御封岩周围或击败全部天魔
败北条件:伊波战斗不能
己方:伊波/神原/一之濑/紫上/九条
敌:LV6 狗宝×2/LV6 亚壤蛟×2/LV6 金髅
注:到达御封岩胜利和击败全部天魔胜利后获得的战利品不同

↓

执行部室<故事模式>

RES<2-9>一之濑 伽月
乐↑

↓

教室<故事模式>

若林诚登场

↓

天照馆<自由行动模式>

行动点数:3

●书院
RES<2-10>紫上 结奈
乐↑
●校庭
アル登场,真田对话

●中等部
无特别事件

↓

天照乡<自由行动模式>

行动点数:3

●菊宫堂
购买道具等
●七濑神宫
占卜
●蓝碧台
九条对话
★CG-〔蓝碧台の誓い〕九条相性上升

●不动庵
大津对话
●奥津小路(之后可前往天照馆)
若林对话
RES<2-11>若林 诚
悲↑
●天照馆
★CG-〔ヒート!〕

一之濑获胜:一之濑相性值上升
那须乃获胜:那须乃相性值上升
二人平手:无变化
●朱雀大门
九条,一之濑对话

↓

鞍马山<故事模式>

一之濑,那须乃对话
RES<2-12>那须乃 美沙纪
慕↑(体力复活,运上升)

↓

『异变(京都.鞍马山山中)』
<战斗模式>
胜利条件:全员脱出森林
败北条件:己方任何一人战斗不能
己方:伊波/那须乃/神原/一之濑
敌方:LV5 狗宝×2/LV6 狗宝树×2/LV6 金髅×2

↓

鞍马山<故事模式>

RES<2-13>那须乃 美沙纪
冷.慕↑

『御封岩(京都.鞍马山山中)』
<战斗模式>
胜利条件:一之濑和那须乃到达御封岩
败北条件:一之濑或那须乃战斗不能
己方:伊波/那须乃/神原/一之濑
敌方:LV6 狗宝树×2/LV6 异邦鬼×2/LV7 金髅×3/LV6 亚树蛟×2

鞍马山<故事模式>

宝藏院鼎登场

第二话 完

第三话 学院推参

不动庵<故事模式>

★CG-〔机枢卿の忧虑〕

↓

渡り廊下<故事模式>

RES<3-1>宝藏院 鼎
怒.友↑

↓

天照馆<アクティブADVモード>

行动点数:3

●书院
紫上对话
●执行部室
九条对话
●教室
若林诚对话
★CG-〔无敌の微笑み〕

●职员室
石见对话
●中等部
真田对话
●武道馆
宝藏院对话

注:3回行动之内如果没有前往武道馆,则在之后自动前往

↓

武道馆(迷你游戏)

体力锻炼(连续交替按○和×键推动石块,时间限制内推动的M数就是最大体力成长数。)

注:之后随时可以在标题的幻苍录选项中的"训练"进行体力锻炼的迷你游戏

↓

天照乡<アクティブADVモード>

行动力点数:3

●兴和苑

真田对话

●七濑神宫

占卜

●一之濑家

RES<3-2>一之濑 伽月
慕↑

●菊宫堂

若林诚对话

①买い物にきた(直接购买道具等)
②别に用はない

选择"别に用はない"后→★CG-〔さすがのお庭番?〕若林诚相性值上升

RES<3-3>若林 诚
友.乐.优↑

●朱雀大门

神原对话

●宝藏院道场

宝藏院对话

注:3回行动之内如果没有前往宝藏院道场,则在之后自动前往

↓

宝藏院道场(迷你游戏)

能力锻炼(利用方向键和○键快速击破四周出现的宝珠,击破数越多能力成长越多)

注:之后随时可以在标题的幻苍录选项中的"训练"进行能力锻炼的迷你游戏

↓

宝藏院道场(迷你游戏)

技锻炼(考验玩家的记忆力,按顺序输入出现按键,成功次数越多技成长值越高)

注:之后随时可以在标题的幻苍录选项中的"训练"进行技锻炼的迷你游戏

↓

天照乡<自由行动模式>

行动力点数:3

●不动庵

大津对话

●菊宫堂

购买道具

●七濑神宫

占卜

●天照馆

执行部室神原,紫上对话

★CG-〔号泣少女"K"〕

洞窟内正确路线:左→右→右

注:此事件为真田琴音加入必要条件

●奥津小路

那须乃对话

●宝藏院道场

宝藏院对话

↓

『腕试し(天照馆.武道馆)』

<战斗模式>

胜利条件:击败宝藏院鼎

败北条件:伊波战斗不能

己方:伊波/真田

敌方:LV8 宝藏院鼎

↓

执行部室<故事模式>

RES<3-4>九条 绫人
慕.友.乐.优↑

RES<3-5>一之濑 伽月
恼.怒.无视↑(体力复活)

天照乡<自由行动模式>

●菊宫堂

购买道具等

●七濑神宫

占卜

●宝藏院道场

体力/能力/技锻炼

●兴和苑

紫上对话

●一之濑家

诗月对话

●奥津小路

真田对话

●朱雀大门

大津对话

●天照馆

RES<3-6>神原 拓实
慕.友.优↑

↓

校庭<故事模式>

RES<3-7>神原 拓实
乐.优↑(验力消费减.能力上升)

↓

BUS中<故事模式>

▲选择"窗际に座る""前の方に座る"

九条,紫上相性值上升

RES<3-8.1>紫上 结奈
友.优↑(运上升)

▲选择"窗际に座る""后ろの方に座る"

一之濑,神原相性值上升

RES<3-8.2>一之濑 伽月
乐↑(体力复活)

▲选择"通路侧に座る""前の方に座る"

若林,那须乃相性值上升

RES<3-8.3>那须乃 美沙纪
慕.优↑

▲选择"通路侧に座る""后ろの方に座る"

真田,宝藏院相性值上升

RES<3-8.4>真田 琴音
乐↑

↓

上野公园<故事模式>

RES<3-9>紫上 结奈
乐↑(验力消费减)

↓

上野公园广场<故事模式>

①宽永寺へ
②东京国立博物馆へ
③上野动物园へ
④东京美术馆へ
⑤上野东照宫へ

↓

上野公园<故事模式>

★CG-〔インスパイア〕

RES<3-10>若林 诚
慕.友.优↑

若林状态上升(体力复活.验力消费减.能力上升.运上升)

↓

上野公园<故事模式>

●1F 第一展示室

无特别事件

●1F 第二展览室

若林对话

①持っていく(获得守护札狼牙)
②持っていかない(获得朱沙の欠片)

●1F 第三展览室

战斗

●1F 第四展览室

战斗

●2F 第五展览室

不能去

↓

『觉醒(东京.上野美术馆 第三展示室)』

<战斗模式>

胜利条件:破坏御封石/6回合后为击败全部天魔

败北条件:己方全员战斗不能

己方:伊波/若林/紫上

敌方:LV8 异邦鬼/LV7 金髅×3/御封石×1

(召唤 LV8 金髅×2/LV8 异邦鬼×2)

↓

『觉醒(东京.上野美术馆 第四展示室)』

<战斗模式>

胜利条件:击败全部天魔

败北条件:己方全员战斗不能

己方:伊波/若林/紫上

敌方:LV7 异邦鬼×4/LV8 焰髅×2

↓

备品仓库<故事模式>

★CG--〔『五本の牙』,あらわる!!〕

御神晃,姫宫伊织,京罗树崇志,凤翔凛,飞河雉登场

↓

上野公园广场<故事模式>

RES<3-11>九条 绫人
慕.友↑

★CG--〔LIVE at 上野公园〕

第三话 完

第四话 灾祸な男

东京.月咏学院 BITルーム<故事模式>

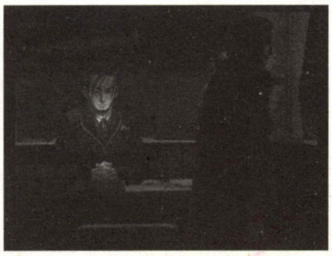
吴利华登场

↓

月咏学院长室<故事模式>

森准一郎登场

★CG-〔谋议~黑い天启〕



↓

教室<故事模式>

一之濑,石见对话

RES<4-1>一之濑 伽月
友↑

↓

天照乡<自由行动模式>

行动点数:3

●不动庵

大津对话

●兴和苑

那须乃对话

●宝藏院道场

体力/能力/技锻炼

●一之濑家

诗月对话

●奥津小路

紫上对话

●菊宫堂

购买道具等

注:行动力1时自动前往小路,安倍晴秋登场

↓

朱雀大门<故事模式>

一之濑，神原对话

RES<4-2>神原 拓实
友.乐.无视↑

九条对话

①付き合う（蓝碧台.九条对话）
②断る（无特殊事件）

RES<4-3>九条 绫人
慕.友↑

九条相性值上升

↓

教室<故事模式>

RES<4-4>紫上 结奈
优↑

↓

渡り廊下<故事模式>

RES<4-5>御神 晃
乐↑

↓

天照馆<自由行动模式>

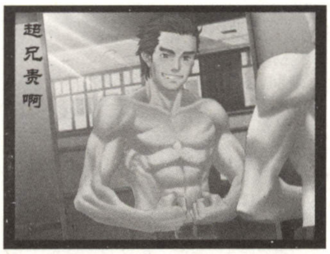
行动点数：3

●校庭
那须乃，御神对话

RES<4-6>御神 晃
慕↑

●职员室
真田，御神对话

●武道馆
宝藏院，若林，御神对话
★CG-〔钢铁のボーイフレンド〕
宝藏院相性值上升



●中等部
安倍对话

↓

天照乡<自由行动模式>

行动点数：2

●兴和苑

RES<4-7>那须乃 美沙纪
怒↑（能力上升）

●七濑神宫
占卜

●宝藏院道场
体力/能力/技锻炼

●奥津小路
无特殊事件

●菊宫堂
购买道具等

●朱雀大门
山吹对话

↓

森<故事模式>

RES<4-8>御神 晃
怒.友.乐↑（体力复活）
RES<4-9>那须乃 美沙纪
慕↑
RES<4-10>御神 晃
怒.悲↑（验力消费减.运上升）

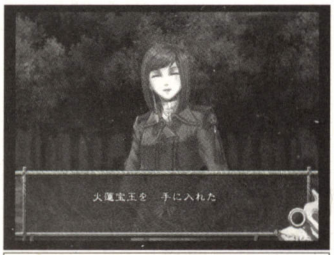
↓

『升段试验予选（天照乡.试金石の森）』
<战斗模式>
胜利条件：御神到达森林出口
败北条件：己方全员战斗不能
己方：御神/那须乃/伊波
敌方：LV11 亚金蛟×2/LV12 狗宝树/LV10 金髅×5

↓

森<故事模式>

"升段试验予选"时御神顺利到达出口
则予选通过
获得火莲宝玉



注："升段试验予选"时全灭敌人则予选
通过失败
不能参加升段演武
★CG-〔ブラシ女、白昼梦の中へ〕→

第四话直接结束

教室<故事模式>

RES<4-11>紫上 结奈
优↑（验力消费减）

↓

天照乡<自由行动模式>

行动力点数：2

●七濑神宫
占卜

●宝藏院道场
体力/能力/技修练

●菊宫堂
购买道具等

●蓝碧台

RES<4-12>一之濑 伽月
怒.冷↑（体力复活）

●升龙の泷

RES<4-13>那须乃 美沙纪
冷↑（能力上升）

●不动庵
九条对话（进入特别战斗）

↓

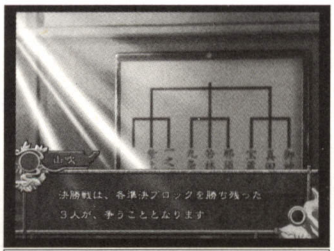
『讨魔（天照乡.盘座の森）』
<战斗模式>
胜利条件：击败全部天魔
败北条件：己方全员战斗不能
己方：伊波/那须乃/一之濑/紫上/九条/若林
敌方：LV1 亚树蛟×3/LV1 树灾祸×6/LV1 狗宝树×6/御封石×2（召唤 LV2 壤鬼×4/LV1 亚壤蛟×4/LV1 水髅×2/LV2 水髅×2）
注：战斗进行到第四回合时
★CG-〔女王样のトルーパー〕

执行部室<故事模式>

〔女王样のトルーパー〕（续）
若林诚习得技能"韦驮天"

RES<4-14>若林 诚
恼.冷↑

↓



『升段演武（天照馆.武道馆）』
<战斗模式>
胜利条件：击败全部对手
败北条件：伊波战斗不能
己方：伊波
敌方：紫上/一之濑

↓

『升段演武（天照馆.武道馆）』
<战斗模式>
胜利条件：击败全部对手
败北条件：伊波战斗不能
己方：伊波
敌方：九条/真田

↓

武道馆<故事模式>

升段演武优胜
★CG-〔霸者达の升段演武〕

获得体练圣石，灵翔圣石

↓

★CG-〔オリジナル体の目觉め〕

第四话 完

第五话 片鳞

紫阳花<故事模式>

RES<5-1>九条 绫人
怒.乐↑
RES<5-2>御神 晃
友.乐↑

↓

东京.月咏学院 エントランス
<故事模式>

神原对话，橘爱子登场

①教室へ（京罗树对话）
②廊下へ（姬宫对话）
③BITルームへ（吴，飞河对话）

↓

不动庵<故事模式>

RES<5-3>九条 绫人
慕.乐↑（验力消费减）

↓

天照乡<自由行动模式>

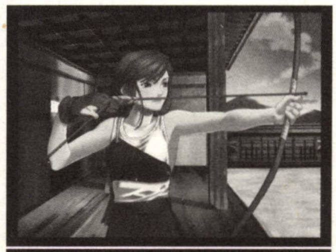
行动点数：2

●兴和苑

RES<5-4>若林 诚
慕.友.乐.优↑（运上升）

★CG-〔午后三时，参事の惨事〕
紫上习得技能"水垢离"

●天照馆
那须乃对话
★CG-〔射法八节……〕



RES<5-5>那须乃 美沙纪
慕↑（能力上升）

那须乃习得技能"残"

●七濑神宫
占卜

●宝藏院道场
体力/能力/技修练

●菊宫堂
购买道具等

●奥津小路

御神对话

①なにゆうてんねん!(前往紫阳花)
②しゃあないなぁ……(无特殊事件)

选择1

RES<5-6>御神 晃
怒.无视↑(体力复活)

ツッコミLV上升

●升龙の泷

真田对话

↓

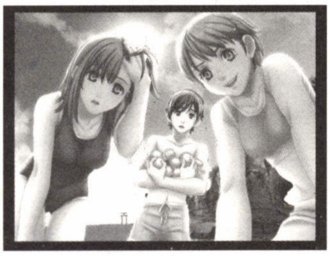
御封地.亲不知<故事模式>

九条相性值高的情况

★CG-〔最も危险な游戏〕

九条相性值低的情况

★CG-〔真夏の出来事〕



#海岸选择事件

选择屏幕右下方获得朱沙の欠片

选择人影后与紫上对话

★CG-〔二人のビーチ〕

①もっと话を聞く(紫上相性值上升)
②もう戻る(无特殊事件)
③氛围气を变える(无特殊事件)

↓

『破られた印(九条家御封地.海岸)』

<战斗模式>

胜利条件:击败洵河岸

败北条件:伊波战斗不能

己方:京罗树/神原/姬宫/伊波/御神/任一同伴

敌方:LV16 洵河岸/LV12 水髅×2/LV10 异焰鬼×2/LV10 水髅×2/LV12 异邦鬼×2

↓

入り江<故事模式>

RES<5-7>御神 晃
友.乐↑(验力消费减.能力上升)

↓

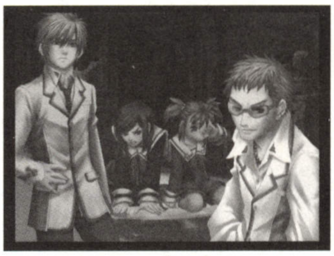
海岸<故事模式>

RES<5-8>一之濑 伽月
怒↑(体力复活.验力消费减.能力上升)

↓

废神社<故事模式>

★CG-〔禁锢包围の虏〕



↓

『幽囚(九条家御封地.废神社)』

<战斗模式>

胜利条件:击败全部敌人

败北条件:伊波战斗不能

己方:九条/御神/伊波/任一同伴

敌方:LV22 飞河雉/LV20 凤翔凛/LV17 姬宫伊织/LV15 京罗树崇志

注:4回合后,或者御神战斗不能时战斗会强制结束。即使在4回合内将敌人全部击败也不会有特殊事件

↓

废神社<故事模式>

★CG-〔片鳞〕

↓

海岸<故事模式>

RES<5-9>那须乃 美沙纪
悲.优↑

第五话 完

第六话 ダークサイド

出云<故事模式>

★CG-〔觉醒のリンケージ〕

↓

月咏学院长室<故事模式>

★CG-〔谋议~使者〕

イズナ,嘉濑深雪登场

↓

校庭<故事模式>

RES<6-1>一之濑 伽月
怒.冷↑(能力上升)

↓

天照馆<自由行动模式>

行动点数:3

●执行部室

RES<6-2>九条 绫人
无视↑(体力复活.验力消费减.能力上升)

●教室

★CG-〔カズキング参上!〕

一之濑相性值上升

●校庭

RES<6-3>紫上 结奈
慕↑(体力复活.验力消费减.能力上升.运上升)

●武道馆

RES<6-4>真田 琴音
乐↑(体力复活)
RES<6-5>真田 琴音
慕.友.乐.优↑(验力消费减)

★CG-〔平娘参战す!〕

真田相性值上升

真田加入

●萤雪寮

御神对话

↓

校庭<故事模式>

RES<6-6>御神 晃
冷↑(验力消费减.能力上升)
RES<6-7>紫上 结奈
慕.优↑(验力消费减)

↓

『战栗!九偶人ノ馆战!! <天照馆.武道馆>』

<战斗模式>

胜利条件:击破五个木偶人形

败北条件:敌方队伍先击破五个人偶

己方:伊波/任一同伴

敌方:宝藏院鼎/那须乃

↓

天照乡<自由行动模式>

行动力点数:2

●七濑神宫

占卜

●菊宫堂

购买道具等

●兴和苑

那须乃对话

①伊势に行くか寻ねる
②兴和苑を出る(无特殊事件)

选择1

RES<6-8>那须乃 美沙纪
怒.冷↑(能力上升)

那须乃回到队伍

●宝藏院道场

宝藏院对话

①伊势に行くか寻ねる
②宝藏院道场を出る

选择1

<6-9>宝藏院 鼎
怒.慕.友↑(体力复活)

宝藏院回到队伍

●朱雀大门

山吹对话

↓

『イズナ(大御封地.大神宫)』

<战斗模式>

胜利条件:击败月咏生

败北条件:伊波战斗不能

己方:九条/伊波/任意两位伙伴

敌方:LV10 月咏生(镰)×4/LV10 月咏生(杖)×3/LV6 狗宝树×5

↓

伊势神宫<故事模式>

RES<6-10>一之濑 伽月
怒.冷↑
RES<6-11>御神 晃
友.乐↑(运上升)

↓

天照馆<自由行动模式>

行动力点数:3

●执行部室

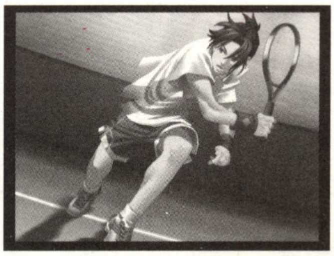
RES<6-12>御神 晃
友.乐↑(体力复活)

●校庭

RES<6-13>若林 诚
优↑(运上升)

●萤雪寮

★CG-〔炸裂!验力ショット!!〕



●武道馆

无特殊事件

↓

武道馆<故事模式>

RES<6-14>御神 晃
冷.无视↑

↓

『豪快!大棒如风倒伏战!! <天照馆.武道馆>』

<战斗模式>

胜利条件:先击破白组的柱子

败北条件:红组柱子先被击破

己方:御神/若林/伊波

敌方:九条/一之濑/宝藏院

↓

武道馆<故事模式>

★CG-〔烈士曲水四龙圣ノ宴,红麒胜利〕

获得妖猫宝玉

↓

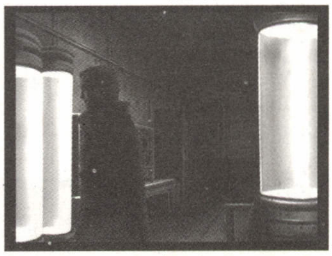
BITルーム<故事模式>

★CG-〔诱惑のホットライン〕

第六话 完

第七话 暗云

★CG-〔密命〕



↓

天照乡<自由行动模式>

行动力点数:3

●不动庵

石见对话

●兴和苑

★CG-〔菊花祭"シンデレラ1999"〕

●七濑神宫

占卜

●宝藏院道场

体力/能力/技修炼

●奥津小路

那须乃对话

●菊宫堂

购买道具等

●升龙の泷

若林,真田对话

↓

エントランス<故事模式>

九条对话

▲第一次进教室选"京罗树崇志に闻く"

RES<7-1.1>京罗树 崇志
冷.乐↑

▲第一次进教室选"姬宫伊织に闻く"

RES<7-1.2>姬宫 伊织
慕.优↑

▲第二次进教室选"京罗树崇志に闻く"

RES<7-1.3>京罗树 崇志
冷.乐↑

▲第二次进教室选择"姬宫伊织に闻く"

RES<7-1.4>姬宫 伊织
慕.优↑

▲第一次进廊下

RES<7-2.1>凤翔 凛
怒.优↑

▲第二次进廊下

RES<7-2.2>凤翔 凛
怒.优↑

▲第一次进 BITルーム

RES<7-3.1>飞河 雅
冷.无视↑

▲第二次进 BITルーム

RES<7-3.2>飞河 雅
冷.无视↑

『月咏の讨魔(东京.路地里)』

<战斗模式>

胜利条件:击败全部天魔

败北条件:伊波战斗不能

己方:姬宫/凤翔/伊波/九条

敌方:LV20 灾祸×4/LV20 异邦鬼×3/LV17 狗宝×2

★CG-〔牙たちの讨魔〕

↓

天照乡<自由行动模式>

行动力点数:5

●一之濑家

一之濑,御神对话

RES<7-4>御神 晃
慕.优↑(验力消费减.能力上升)

天照馆前往可能

●天照馆

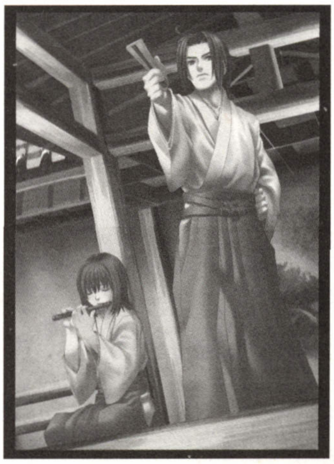
★CG-〔一之濑流正义キック!〕

一之濑习得技能

"一之濑流正义キック 贰"

RES<7-5>一之濑 伽月
慕.友↑(体力复活.能力上升)

注:两回行动后 CG-〔ラストジャム〕,由于此事件后不能前往天照馆,所以在之前两回行动一定要按照一之濑家→天照馆的顺序行动。



●不动庵

大津胜彦对话

●兴和苑

安倍对话

●七濑神宫

占卜

●宝藏院道场

体力/能力/技修炼

●奥津小路

那须乃,若林对话

●菊宫堂

购买道具等

●朱雀大门

石见对话

●蓝碧台

嘉濑对话

↓

升龙の泷<故事模式>

RES<7-6>九条 绫人
友.优↑

九条感情特典

(体力复活.验力消费减.能力上升.运上升)

▲选择"出云"

『黄泉路(岛根.山中洞窟内)』

<战斗模式>

胜利条件:击败**イズナ**

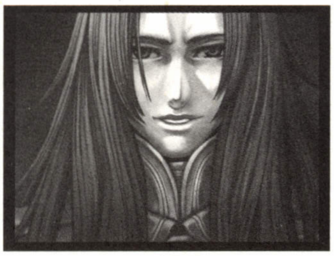
败北条件:伊波,九条战斗不能

己方:伊波/九条/任意四位同伴

敌方:LV15 **イズナ**/LV16 月咏生(镰)/LV16 月咏生(杖)/LV20 异邦鬼×3/LV16 异焰鬼×2/(召唤 LV20 异邦鬼×2/LV16 异焰鬼×2)

出云<故事模式>

★CG-〔法眼强袭〕



法眼登场

↓

『九条绫人(岛根.平坂洞)』

<战斗模式>

胜利条件:争取时间

败北条件:九条战斗不能/法眼到达结界

己方:九条

敌方:LV20 法眼

注:本战只需阻拦法眼接近结界即可,7回合后战斗结束。不过即使在此打败法眼也不会对故事发展有任何影响。

出云<故事模式>

★CG-〔无双总代,坠つ〕

第七话 完

第八话 阳はまた升る

蓝碧台<故事模式>

★CG-〔言い出しかねて……〕

↓

逢魔が池<故事模式>

RES<8-1>紫上 结奈
悲

RES<8-2>紫上 结奈
悲

↓

天照馆<自由行动模式>

行动力点数:4

●执行部室

RES<8-3>紫上 结奈
恼↑

●白鹭寮

RES<8-4>姬宫 伊织
慕.友.乐.优↑

●校庭

RES<8-5>宝藏院 鼎
怒↑

●职员室

石见,山吹对话

●萤雪寮

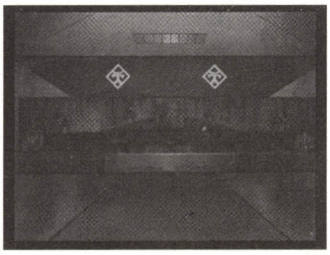
RES<8-6>京罗树 崇志
乐↑

●中等部

安倍,真田对话

↓

★CG--〔悼辞1 ~别离〕



↓

天照馆<自由行动模式>

行动力点数:2

●执行部室

宝藏院对话

●教室

一之濑对话

●校庭

若林,那须乃对话

↓

天照乡<自由行动模式>

行动力点数:3

●兴和苑

RES<8-7>姬宫 伊织
慕.友.乐.优↑(姬宫 伊织加入)

●奥津小路

RES<8-8>京罗树 崇志
慕.友.乐.优↑(京罗树 崇志加入)

●升龙の泷

RES<8-9>凤翔 凛
悲.优↑(凤翔 凛加入)

↓

★CG-〔悼辞1 ~决意の女〕

↓

蓝碧台<故事模式>

RES<8-10>紫上 结奈
怒↑
RES<8-11>紫上 结奈
慕↑

第八话 完

第九话 新世纪の行方

月咏学园 BITルーム <故事模式>

★CG-〔疑惑のホットライン〕

↓

教室<故事模式>

石见,一之濑,紫上结奈对话

<历明洞前往可能>

RES<9-1>一之濑伽月
友↑(体力复活)

↓

天照乡<自由行动模式>

行动力点数:1

●历明洞

修行

↓

校长室 < 故事模式 >

姬宫,嘉濑,御神,凤翔,京罗树对话

↓

执行部室<故事模式>

RES<9-2>紫上结奈
慕↑(验力消费减)

↓

天照乡<自由行动模式>

行动力点数:3

●菊宫堂

购买道具等

●七濑神宫

占卜

●宝藏院道场

体力/能力/技锻炼

●天照馆

嘉濑对话

●蓝碧台

RES<9-3>凤翔凛
无视↑(验力消费减)

●一之濑家

RES<9-4>御神晃
友↑(能力上升)

●兴和苑

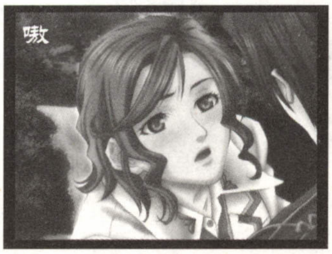
RES<9-5>姬宫伊织
慕↑(运上升)

●奥津小路

RES<9-6>京罗树
无视↑(能力上升)

●升龙の泷

★CG-〔天照乡七不思议〕



凤翔相性值上升

①アレのこと?
②ああ、あれのこと

连选三次第一项装傻

RES<9-7>凤翔 凛
优↑(体力复活,能力上升)

●历明洞

修行

注:天照馆,蓝碧台和一之濑家只能在第一次行动时前往

↓

紫阳花<故事模式>

RES<9-8>紫上 结奈
无视↑(能力上升/运上升)

↓

研究室<故事模式>

飞河,吴与イズナ对话

获得风刃宝玉

↓

『阻止(东京.路地里)』
<战斗模式>
胜利条件:击败全部天魔
败北条件:伊波战斗不能
己方:主角/紫上/任意4位同伴
敌方:LV18 狗宝×3/LV15 月咏生(镰)×4/LV15 月咏生(杖)×3

↓

月咏学院<故事模式>

御神对话

①教室へ
②廊下へ
③BITルームへ

全部去过一次后再次选择③

调查屏幕右边显示器<朱沙の欠片>,然后调查屏幕左边电脑

↓

『真世纪(东京.月咏学院)』
<战斗模式>
胜利条件:击败イズナ
败北条件:飞河战斗不能
己方:飞河/御神,第三回合结束伊波,紫上,一之濑,那须乃增援
敌方:LV20イズナ/LV20 月咏生(镰)/LV20 月咏生(杖)/LV15 灾祸×3/LV20 异邦鬼×4/LV15 猛鬼×2

↓

月咏学院<故事模式>

RES<9-9>飞河 雏
冷.无视↑(飞河雏加入)

第九话 完

第十话 宠儿袭来

执行部室<故事模式>

RES<10-1>紫上 结奈
慕↑(能力上升)
RES<10-2>紫上 结奈
慕↑(运上升)
RES<10-3>一之濑 伽月
恼↑(运上升)

↓

天照馆<自由行动模式>

行动力点数:3

●校庭

姬宫,京罗树对话

①予定はないと言う(约束正月初诣,新年分支3)
②予定があると言う(无变化)

●执行部室

御神对话

①のぞく(偷看到宝藏院,御神相性下降)
②闻き耳を立てる(御神不死心,再选择)

选择2后

①のぞく(偷看时被一之濑发现后痛揍了一顿)
②やっぱりやめる(三度选择,执着的御神)

选择2后

①のぞく(偷看成功,御神相性上升

★CG-〔进取果敢! 男の浪漫? 〕)

②やっぱりやめる(无变化)

一之濑对话

●职员室

对真田对话,获得朱沙の欠片

●校门

与安倍对话

●萤雪寮

若林对话

①行く(新年分支2)
②断る(无变化)

●武道馆

★CG--〔感泪!!「十年の恋」〕

①行く(同意一起去,新年分支1)
②断る(无变化)

(上述事件要先去过执行部室才能发生)

↓

紫阳花<故事模式>

RES<10-4>宝藏院 鼎
友↑(能力上升)
RES<10-5>真田 琴音
友↑(运上升)
RES<10-6>一之濑 伽月
友↑(验力消费减.能力上升)

↓

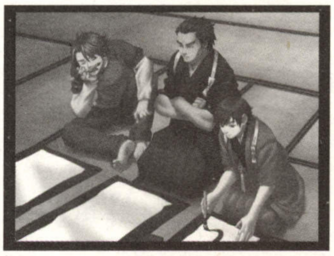
七濑神宫<故事模式>

●新年1一之濑,紫上,真田,那须乃对话

★CG-〔岁旦祭祀〕四人相性上升

●新年2 御神,宝藏院,若林对话

★CG-〔新春まにふぇすと〕



三人相性上升

●新年3 飞河,凤翔,京罗树,姬宫对话

★CG-〔冷めた者达〕

四人相性上升

↓

天照乡<自由行动模式>

行动力点数:3

●菊宫堂

购买道具等

●七濑神宫

占卜

●历明洞

修行

●宝藏院道场

体力/能力/技修炼

●天照馆

一之濑对话

①行く（★CG-〔押忍！天照魂！〕宝藏院相性上升）
②断る（无变化）

RES<10-7>宝藏院 鼎
友↑（体力复活，运上升）

●奥津小路

RES<10-8>那须乃 美沙纪
冷↑（验力消费减）

●蓝碧台

御神，京罗树对话

①飞河が气になる（问飞河的事）
②御神が气になる（问御神的事）
③京罗树が气になる（问京罗树的事）

↓

天照乡<自由行动模式>

行动力点数:4

●不动庵

凤翔，一之濑对话

①凤翔の分析に同意（凤翔相性上升）
②一之濑の分析に同意（一之濑相性上升）

●兴和苑

那须乃，京罗树对话

①那须乃に同意（那须乃相性上升）
②京罗树に同意（京罗树相性上升）

●奥津小路

真田，若林对话

①若林を信じる（若林相性上升）
②真田を信じる（真田相性上升）

●一之濑家

姬宫，御神，诗月对话

①姬宫の话に同意（姬宫相性上升）
②御神の话に同意（御神相性上升）

●升龙の泷

宝藏院，飞河对话

①宝藏院に从う（宝藏院相性上升）
②飞河の卦に赌ける（飞河相性上升）

↓

『侵入者（天照馆.东侧廊下）』
<战斗模式>
胜利条件:己方一人穿过廊下走道
败北条件:己方全员战斗不能
己方:一之濑/飞河
敌方:LV15 异壤鬼×2/LV15 水骸×3/LV15 灾祸×3
注:一之濑和飞河两人先穿过廊下走道的会离开，另一人则会留下来。

↓

『侵入者（天照馆.西侧廊下）』
<战斗模式>
胜利条件:己方一人穿过廊下走道
败北条件:己方全员战斗不能
己方:那须乃/御神
敌方:LV15 异壤鬼×2/LV15 水骸×3/LV15 猛鬼×3
注:只需让那须乃和御神其中一人穿过廊下走道即可。

↓

武道馆内<故事模式>

★CG-〔再会へのラビリンス〕

↓

『转位结界（天照馆.武道馆）』
<战斗模式>
胜利条件:进入转位结界中心
败北条件:伊波战斗不能/转位结界发动
己方:伊波/紫上/之前先通过走廊的两个同伴
敌方:LV18 焰灾祸×3/LV19 狗宝焰×3/LV20 异焰鬼×2/御封石×5

第十话 完

第十一话 首都燃ゆ

不动庵<故事模式>

★CG-〔机枢卿の决断〕

↓

天照乡<自由行动模式>

行动力点数:3

●菊宫堂

购买道具

●宝藏院道场

体力/能力/技修练

●七濑神宫

占卜

●兴和苑

一之濑，御神对话

●不动庵

紫上，大津，姬宫对话

●奥津小路

真田对话

●逢魔が池

飞河，京罗树对话

↓

升龙の泷<故事模式>

RES<11-1>姬宫 伊织
优↑（消费验力减）
RES<11-2>飞河 雄
冷.无视↑（能力上升）
RES<11-3>飞河 雄
无视↑（体力复活）
RES<11-4>飞河 雄
无视↑（运上升）

↓

东京.月咏纪念タワ-.ロビ-<故事模式>

获得护法の御珠

RES<11-5>御神 晃
友↑（体力复活.验力消费减）

↓

『森の城（东京.月咏纪念タワ-）』
<战斗模式>
胜利条件:击败全部天魔
败北条件:伊波战斗不能
己方:伊波/飞河/京罗树/御神/姬宫/凤翔
敌方:LV22 猛鬼×2/LV24 异邦鬼×2/LV24 月咏生（镰）×2/LV24 月咏生（杖）×2

↓

天照馆<自由行动模式>

行动力点数:1

●书院

凤翔对话

①承诺する（凤翔相性值上升）
②断る（去其它地点）

选择1后

①职员室に行く（山吹对话）
②武道馆に行く（宝藏院对话）
③教室に行く（那须乃对话）

RES<11-6>凤翔 凛
优↑（能力上升）
RES<11-7>凤翔 凛
慕↑（体力复活）

●校门

御神对话

①泷に行ってみる（去升龙の泷）
②ほかの所へ行く（去其它地点）

选择①后

★CG-〔光，途切れようとも〕

京罗树相性上升

↓

①引き止める（继续向下发展）
②引き止めない（无特殊事件）

选择①后

RES<11-8>京罗树
乐↑（体力复活）
RES<11-9>京罗树
优↑

京罗树相性值上升

●萤雪寮

若林对话

①うなずく（若林相性上升）
②断る（去其它地点）

选择①后

▲1 职员室に行く（山吹对话）

RES<11-10>若林 诚
乐↑（能力上升）

▲2 执行部室に行く

RES<11-11>若林 诚
优↑

▲3 教室に行く

RES<11-12>若林 诚
友↑
RES<11-13>若林 诚
优↑<验力消费减.运上升>

●中等部

真田对话

①一绪に行く（真田相性上升）
②断る（去其它地点）

选择①后

▲1 校庭に行く

RES<11-14>真田 琴音
优↑

▲2 职员室に行く

RES<11-15>真田 琴音
友↑

▲3 教室に行く

RES<11-16>真田 琴音
乐↑
RES<11-17>真田 琴音
优↑

↓

天照乡<自由行动模式>

行动力:1

●兴和苑

那须乃对话

①后を追う（追上去）
②ほかの所へ行く（去其它地点）

选择①后

①后を追う（那须乃相性值上升）
②见送る（无变化）

选择①后

RES<11-18>那须乃 美沙纪
怒↑（验力消费减）

●历明洞

一之濑对话

①修行する（一之濑相性值上升）
②やめておく（去其它地点）

进行修行并获胜

RES<11-19>一之濑 伽月
乐↑（体力复活.验力消费减）

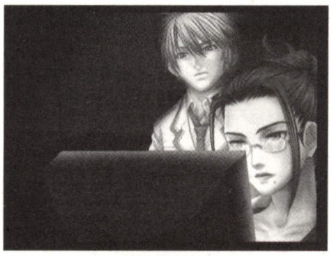
①修行する（再度修行）
②断る（无变化）

再度修行并获胜

RES<11-20>一之濑 伽月
怒↑

●奥津小路
御神对话
①行く（御神相性值上升）
②断る（去其它地方）
选①后
★CG-〔冲击！！〕御神相性值上升

RES<11-21>御神 晃
怒↑（体力复活）
RES<11-22>御神 晃
怒↑（运上升）
RES<11-23>御神 晃
无视↑
↓
书院<故事模式>
飞河，吴对话
①解析を闻く（CG-〔天照乡の运命〕）
②断る（跳过对话）



选①后
①さらに闻く（继续听）
②もう终わる（跳过对话）
选①后
①乡の危机を寻ねる（继续听）
②もう终わる（跳过对话）
↓
东京.某所<故事模式>
★CG-〔江户の守护神，怒る〕

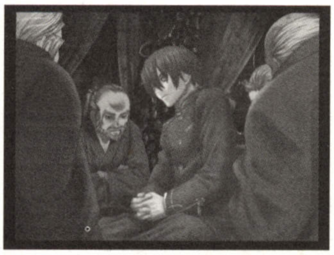
↓
『八鬼王（黄泉国）』
<战斗模式>
胜利条件：击败法眼
败北条件：伊波战斗不能
己方：伊波/紫上/己方任意 4 个同伴
敌方：LV25 水髅×4/LV25 金髅×4/LV25 焰髅×4/LV30 法眼<击败后变身为 LV25 九曜公>
注：九曜公拥有将范围内敌人体力减为 1 技能，要小心应付
↓
天照馆<自由行动模式>
行动力：1

●教室
姬宫对话
①了承する（姬宫相性上升）
②断る（去其它地方）
选①后
★CG-〔爱のアンバランスターン〕

姬宫相性上升
RES<11-24>姬宫 伊织
慕↑
RES<11-25>姬宫 伊织
优↑
●执行部室
宝藏院对话
①付き合う（宝藏院相性上升）
②断る（去其它地方）
选①后
RES<11-26>宝藏院 鼎
友↑
进行体力锻炼，能力锻炼，技锻炼
RES<11-27>宝藏院 鼎
怒↑
●书院
紫上对话
①声をかける（紫上相性上升）
②立ち去る（去其它地方）
选①后
▲1 教室に行く
一之濑，紫上对话
▲选择"追いかけない"
RES<11-28>紫上 结奈
优↑
▲2 校庭に行く
RES<11-29>紫上 结奈
友.乐↑
▲3 执行部室に行く
RES<11-30>紫上 结奈
乐.优↑
RES<11-31>紫上 结奈
优↑
●萤雪寮
御神，京罗树，飞河对话
①行く
②行かない（去其它地方）
选①后
★CG-〔龙神？〕

RES<11-32>飞河 雉
冷↑
<飞河相性上升>

<故事模式>
★CG-〔神子降诞の仪〕



伊波习得技能"**神威**"

第十一话 完

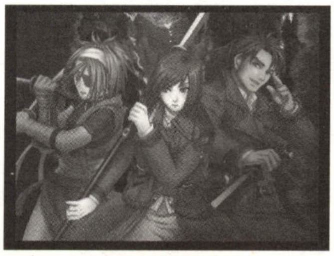
第十二话 焰爆连锁

★CG-〔神祇厅レポート〕

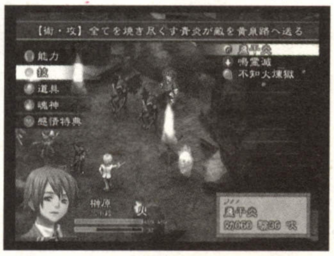
↓
天照乡<自由行动模式>
行动力：3
●菊宫堂
购买道具等
●七濑神宫
占卜
●宝藏院道场
RES<12-1>宝藏院 鼎
无视↑<体力复活.验力消费减>
●历明洞
修行
●不动庵
大津，山吹，石见对话
●兴和苑
RES<12-2>那须乃 美沙纪
慕↑（运上升）
RES<12-3>若林 诚
优↑<能力上升>
RES<12-4>紫上 结奈
乐↑<体力复活>
●奥津小路
RES<12-5>御神 晃
乐↑（能力上升.运上升）
RES<12-6>京罗树
乐↑（验力消费减）
RES<12-7>飞河 雉
冷↑（能力上升）
●升龙の泷
RES<12-8>姬宫 伊织
优.慕↑（验力消费减）
RES<12-9>风翔 凛
怒↑（能力上升）
●一之濑家
RES<12-10>一之濑 伽月
怒↑<能力上升>
●天照馆
安倍，真田对话

RES<12-11>真田 琴音
乐↑（体力复活.验力消费减）
↓
朱雀大门<故事模式>
安倍，大津对话
★CG-〔天才退魔师，勇跃す〕

↓
『魔への道（天照乡.富士洞穴内部）』
<战斗模式>
胜利条件：击败全部天魔
败北条件：伊波战斗不能
己方：伊波/己方任意 5 个同伴
敌方：LV25 异壤鬼×2/LV25 壤鬼×2/LV25 焰灾祸×2
↓
悟得原野<故事模式>
石见，山吹，菊宫，一之濑对话
★CG-〔デトネーションハンツ〕



↓
『魔への道（天照乡.富士洞穴内部）』
<战斗模式>
胜利条件：击败神原
败北条件：伊波战斗不能
己方：伊波/己方任意 5 个同伴
敌方：LV25 狗宝焰×2/LV25 焰髅×2/LV25 焰灾祸×2/LV25 异焰鬼×2/LV30 神原



↓
★CG--〔国津セレナーデ〕

↓
黄泉の御门<故事模式>
风间出现

★CG--〔焔爆の果て〕

↓

『风间 康胤(天照乡.富士洞穴内部)』

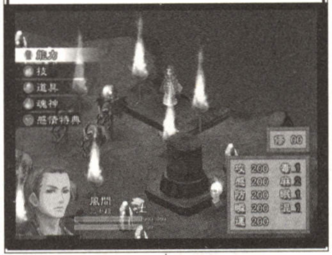
<战斗模式>

胜利条件:击败风间

败北条件:伊波战斗不能

己方:伊波/己方任意5个同伴

敌方:LV30 壤鬼×3/LV30 焔骸×2/LV30 异壤鬼×2/LV30 异焔鬼/LV30 风间/御封石×2(召唤 LV30 金鬼×4/LV30 壤鬼×4)



↓

★CG--〔开辟の法威〕风间变身

『久远の魂(天照乡.富士洞穴内部)』

<战斗模式>

胜利条件:击败风间

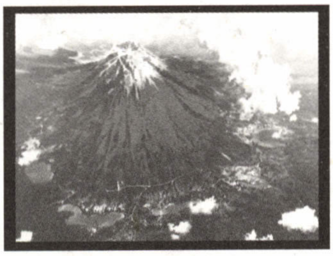
败北条件:伊波战斗不能

己方:伊波/己方任意5个同伴

敌方:LV63 风间

注:最终BOSS可以说简单到了一个地步,用若林和那须乃的全范围相阵连技攻击,BOSS连手还不了。

★CG-〔灵峰そびえ立つ〕



富士山下<故事模式>

★CG-〔お疲れさま〕真田相性上升

↓

天照乡<自由行动模式>

行动力点数:5

●菊宫堂

石见.菊宫对话

购买道具等

●七濑神宫

占卜

●天照馆

安倍,真田对话

●不动庵

大津对话

●兴和苑

宝藏院,若林,那须乃对话

●弁天桥(三回行动后自动前往)

山吹对话

●一之濑家

诗月对话

●奥津小路

京罗树,姫宫,凤翔,飞河对话

●朱雀大门

御神对话

●蓝碧台

紫上对话

升龙の泷

●一之濑对话

↓

朱雀大门<故事模式>

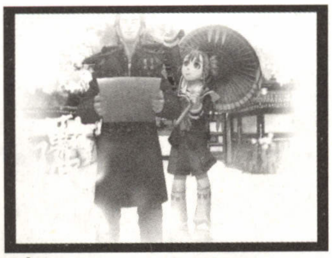
安倍对话

▲选择最后要见面的同伴

在蓝碧台与所选同伴对话

(相性值达到一定程度即可取得该同伴的通关CG)

剧终



心得·要点

1 全部宝玉获得方法

体力锻炼达到20M以上—马蹄宝玉

能力锻炼中击破全部宝珠—猿鬼宝玉

技锻炼中全部10问正确—蛇魂宝玉

七濑神宫运气占卜"大凶"—魔狐宝玉

历明洞十段修行全通过—皆鹤宝玉

第四话升段试验予选通关—火莲宝玉

第六话"豪快!大棒如风倒伏战"获胜—妖猫宝玉

第九话研究室事件后获得—风刃宝玉

第十一话月咏纪念タワー内获得—护法の御珠

第八话京罗树加入时获得—雷明宝玉

第八话凤翔加入时获得—冰碧宝玉

第八话姫宫加入时获得—沙女宝玉

2 关于结局角色CG的获得

在第十二话结束时选择最后告白的同伴时,选择相性值颜色达到橙色的同伴就能获得该同伴的结局CG。

3 快速收集各角色结局CG方法

从游戏的第十一话的第二次自由行动模式开始,就有大量RES选择和提升角色相性值的事件,所以只需在记忆卡里留一个第十一话的进度,每次想要收集哪个角色的结局CG时,只需读取这个进度,让后对照攻略突击想要CG的角色即可。

4 关于菊宫堂的交换道具

菊宫堂的交换道具每种只能换一个,换取全部的道具只需要23枚朱沙の欠片,游戏中可以获得的朱沙の欠片不止23枚,不必刻意的寻找朱沙の欠片,提升同伴的相性值才是最重要的。

5 中断存档的妙用

在一场战斗快结束之前中断存档,然后将进度复制到另一个记忆卡,之后如果在战斗后的RES中选错,就可以把另一个记忆卡的进度再复制过来,直接再读取中断进度,这样就能节约不少额外的战斗时间,有效的利用中断存档。

机种:PS2 类型:SLG 厂商:QUEST
文:michaelakan 责编:牛蛙
发售日:5月27日

欢迎大家来到炼金术士的世界，下面就让这个世界的玛娜精灵们来带领我们进入神奇的炼金术士的世界吧。

我是木之精灵ポポ，是游戏中大家最早拥有的精灵哦，我来给大家解说游戏的操作系统吧。

1、键位操作:

十字键/左摇杆:控制角色移动
□:功能键，用来使用画面左上角功能盘的相应操作
×:跳跃键（迷宫或城镇中），取消操作（菜单操作时）
○:决定键、调查键
△:菜单调出
L1、R1:切换功能盘

2、功能盘:

位于画面的左上角，切换到相应的图标再按□就可以进行操作。各个图标功能如下。

问号(ヘルプ参照):问题帮助，如果有什么不懂的操作就可以进入到帮助画面进行相应的解说。
感叹号(ミッション确认):现在进行的任务确认。
魔杖(源素还元):源素还元，空中使用可能。
火球(破坏弹):破坏障碍物（火属性玛娜附带）。
史莱姆(モンス-のよせ):提高遇敌率（暗属性玛娜附带）。
史莱姆带禁止符号(モンス-のよけ):降低遇敌率（光属性玛娜附带）
岩石(岩のマナ):用做跳台，狭窄地方使用不能（岩属性玛娜附带）。
蓝色结晶(バリア):护身，发动后可以通过电流等普通状态无法通过的地方（水属性玛娜附带）。
幻兽(变身):变成小型的幻兽，可以通过狭窄的地方以及顺着墙壁或垂直的障碍物从高处往下走（幻兽之里获得）。
飞行:乘坐不明生物飞行（サイレンシア内获得）。
红心(LIFE 回复):每次回复一定量的全员HP（命属性玛娜附带）。

注意!! 每次使用玛娜能力都会消耗相应属性玛娜的体力值，体力值耗尽后如果仍不补充的话就会开始消耗交友值，直到减为0为止。

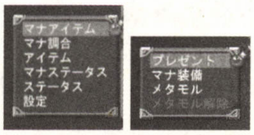
差点儿忘了自我介绍，我是火之精灵ウル，破坏弹是我的招牌特技哦。火焰啊，熊熊的燃烧吧!

3、其它:

物品获得无须调查，只要接触就自动得到，藏有物品的木桶接触到后会有按○键的提示出现。每样物品可携带的上限数量是9个，商店中的物品有存货量显示，买光后就处于缺货状态，某些比较普通的物品隔一段时间就会补充，但是稀有物品基本上是不会再有补充了的。

大家好，我是空之精灵シルウェスト，我的能力是操纵大气，这里我给大家介绍游戏的菜单选项

按"△"键调出菜单后出现的项目如下:



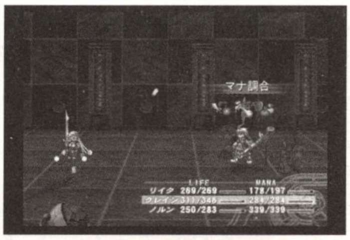
マナアイテム:玛娜物品的使用、调合以及源素还元
マナ调合:进行玛娜物品的调合
アイテム:使用，装备或者将各种道具还原成元素
マナステータス(玛娜状态):

1、**プレゼント(礼物)**:赠送物品提高精灵交友值和体力值
2、**マナ装备**;
3、**メタモル(属性转变)**:在游戏后期获得**マモマテリス**后才出现的选项，让某些精灵的属性变化。
4、**メタモル解除**:解除精灵的属性变化。

ステータス(角色状态):

1、**スキル(技能)**:查看角色的技能
2、**装备**:给角色进行武器、防具的装备
3、**マナ装备(玛娜装备)**:给每个角色装备一个玛娜精灵
4、**编成**:进行出场阵容以及站位的调整

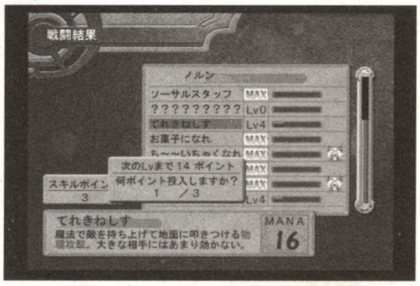
噢啦噢啦噢啦，力之精灵グラプト就是我，被我的出场震住了吧，哈哈哈，让我们华丽的来战吧!



1、战斗基础:

除了主角克莱因外，其它人在战斗中可以使用的选项为攻击、防御、技能、物品、逃跑、换人（无发动时间随时可以换）几项。而克莱因则多出了玛娜物品使用和玛娜调合两项。战斗中的普通攻击判定很特别，使用魔法杖为武器的攻击为魔法攻击（而克莱因的普通攻击不论装备什么都算魔法攻击），其它的武器算物理攻击。不出战、战斗不能或者战斗完毕时处于不出战状态的角色获得的经验值约为出战角色的50%。完成战斗的最后一击的角色可得到10%的附加经验值。

PS:逃跑的成功率低得可怕，不论面对什么敌人都一样，估计成功率在1%左右……所以这完全就是一个垃圾的设定……



2、技能(スキル):

技能方面主要分魔法攻击、物理攻击、辅助三大类。新技能的悟得需要达到特定的级别，技能可以用技能点来提升级别，每升一级获得3点的技能点，可以自由选择技能进行点数分配，不同的技能升级需要的点数也不同。每人技能栏的第一项就是各人自己的普通攻击，提升级别后攻击的范围和威力会有所上升。

PS:每种技能可以提升的最大等级都是不同的。

3、站位:

在非战斗画面调出菜单后在进入编成可以调整队伍的出战人员和站位，站位分前、中、后三排，越后面受到敌人攻击的伤害就越小，相应的自己的攻击威力也越小。在战斗中想要进行复数攻击或者回复时对象必须在同一排或者前后距离不大，攻击或者回复范围以内的对象会用亮色表现出来。

PS:战斗中无法实时调整站位

我是雷之精灵ゼイリア 别理会上面那个莽撞的家伙,在这里把我的战斗心得分享给大家吧

a、战斗中的几种效果解说:

Knock back(击退,敌人后退一排)、Knock down(对象无法行动一至数回合回合)、Block(完全格挡对方攻击)、Guts(HP 为 0 后一定几率发动,发动后 HP 为 1,可以连续发动)、Reflect(反射魔法攻击,包括魔杖的普通攻击)、Charm(魅了状态,无法控制)、Poison(中毒,每行动一次削减一定的 HP)、SLEEP(睡眠状态,无法行动)

b、各人的推荐优先提升技能:

克莱因(クレイン):因为很多敌人的构成为稀有源素,所以克莱因的源素还元就成为获得稀有源素的重要来源,最后一下就交给他吧,建议在技能提升方面优先提升克莱因的源素还元,以及"**パワーアイテム**"使用 MANA 道具的效果上升。

猫女(ノルン):有一招可以将敌人变成点心的技能"**お果子になぁれ**",而很多的食物都可以作为调合用材料,并且是在正常游戏中无法得到的,还有一个是提升我方单人的防御力"**マジックシールド**",重点推荐升级。

丽达(リイタ):作为女主角"苍气弹"虽然耗费 MANA 较多,但是作为复数的魔法攻击在中后期对付物理攻击无效的怪物时非常有用。"**ファストアタック**"一定几率先制攻击。推荐优先升级这两招

德尔萨斯(デルサズ):远距离弓兵,**パワーショット**附带 Knock back 效果,可以先用这招把敌人聚集再给后面的主角源素还元;反击的威力比普通攻击的威力大而且无视魔法反射,推荐。

阿林(アーリン):最强单挑角色,"**ファストアタック**"先制攻击和"**ダブル**"双重攻击推荐

玛莱塔(マレッタ):后期替换阿林的角色,"**いやし**"可以回复我方 HP,"雷神"需要发动时间,但是威力不俗且可以范围攻击.推荐升级

c、战位调整:

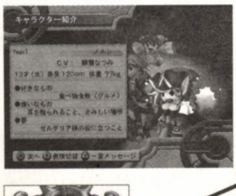
在有超过 3 个角色的情况下,利用换人无须任何发动时间这一点,把 3 个速度最快的角色调到出场阵容,这样就可以变相的提升速度慢的角色的速度。建议出场 3 人为阿林、丽达、猫女,三人的速度够快,前两人还有 First attack 的技能,如果都发动的话相当于一回合可以让 5 人都行动一次 ~~

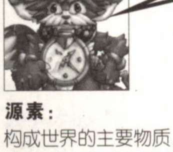
d、移动:

因为游戏中无法转动视角,所以许多地方本可以通行的却因为视点关系导致玩家产生不能通行的错觉,以及在某些地方必须灵活运用现有能力才可以通过。

初次见面,大家好,我是光之精灵エイテル,游戏中我拥有降低遇敌机率的特殊能力。这里给大家解说游戏中的收集系统,请多多指教。

进程到去伊利斯的寝所的时候去大篷车获得通行证的同时开启,简单的说就是在游戏中获得各种新的物品的图鉴后再到大篷车给收集狂看,然后根据获得的新物品的数量获得酬金(每种 100G)。而在收集的时候她会让你收集特定的物品组合,成功后就可以获得相应的奖励,即开启标题画面中的 OMAKE 选项中的隐藏项目。这里要注意的是,不是一定要身上带着新的物品去见她才算收集成功,只要你见过这个物品的图鉴(未调合出来的灰色物品图鉴不算)就算收集成功。另外,当收集的物品达到特定的数量(比如 200、250 时)后还有特别的奖励。大篷车周围随着物品收集的增加会增加几个史莱姆的石像,这样就可以在拿到飞空能力之前取得左边树上的玛娜石。





咳…咳…同学们好,我是时之精灵ラプラス老师,下面给同学们讲解游戏中的专用词语,大家注意听讲,咳…咳…

源素:

构成世界的主要物质,共分为水、炎、空、木、光、暗、圣、魔、力、岩、命、幽、雷、时这 14 种。源素可以用来调制出各种物品,当然,只有身为炼金士才可以使用这种能力。

玛娜精灵:

存在于世上的特别种族,他们可以使用源素的力量,而炼金士想要调合玛娜物品必须和特定的玛娜精灵结下契约,每个玛娜精灵都有自己的对应源素的属性,但是它们不单单只能掌握自己属性的源素,也可以掌握多种源素。它们的状态栏上面的一条是交友值,影响玛娜调合的成功率(一般不会下降),下面的一条是体力,会随着玛娜具现的次数和持续时间慢慢减少。

源素还元:

主角克莱因独有的能力,可以将特定迷宫和城镇的物体以及战斗中的敌人还元成源素状态储存起来为自己使用。每种源素的储存上限值是 99。得到的所有物品都由源素构成,可以在菜单中选择将其还元。

玛娜力量具现化:

随着游戏的进程,克莱因与特定的玛娜结下契约后就可以在迷宫或城镇中将其力量具现化,借助这些力量主角可以进行一些特殊操作。比如跳到更高的地方、清除路障等等(具体请看系统解说)。

ゲヘルン退治:

ゲヘルン是游戏中拥有吸引恶魔的力量的一种存在,某些地方出现怪物的直接原因,长得象蓝白相间的气球,在迷宫中出现,其本身并没有任何攻击力,可以将其源素还元成圣素和魔素,或直接用破坏弹消灭。由剧情引发后在酒吧的桌上会有一本退治帐本,帐本上用"星"来表示退治的级别,下面的两个数字中上面的是已消灭的数量,下面的是离下次升级还需要熄灭的数量,升级后调查帐本就可以得到丰厚的报酬(游戏初期中期资金的重要来源)。

玛娜物品(マナアイテム):

由源素经炼金士调合而成的物品,多为战斗中的攻击、回复、辅助效果,玛娜物品必须在特定的宝箱中得到后才可以调合,构成玛娜物品的源素可以是一种也可以是多种。只有克莱因才可以在战斗中使用玛娜物品。

全玛娜物品详细情报

物品名	效果	使用对象	使用可能时	必要源素	获得场所
レヘルン	小范围冰属性攻击	敌	战斗中	水素 3	初期持有
リフュールポット	回复 80HP	己方	随时	水素 2	杂货屋内房间
ガッシュの丸药	睡眠状态回复	己方	战斗中	炎素 1 木素 3	エアフォルクの塔
モーンアロマ	一定范围内敌人睡眠	敌	战斗中	暗素 2 木素 8	フワール湖
フラム	小范围炎属性攻击	敌	战斗中	炎素 4	教团キャンプ
マナポット	回复 80MANA	己方	随时	幽素 5	イリス的寝所
エイテルブランド	纵向范围物理攻击	敌	战斗中	光素 6	ゼルダリア的家
爱の结晶	一定范围内敌人魅了	敌	战斗中	魔素 1 木素 10	ぷにぷに神
トファアナヴァッサ	一定范围内敌人中毒	敌	战斗中	暗素 1 岩素 5 水素 1	ポットの森
キュアポット	毒状态回复	己方	战斗中	水素 1 木素 3	イリス寝所的反射炉附近
エアロナーゲル	攻击+击退	敌	战斗中	空素 4	ガルガイユ要塞
ロットサイン	攻击力上升 5 回合	己方	战斗中	力素 4	ヴィラントパス
ゼーレジエム	战斗不能复活	己方	战斗中	命素 10 幽素 5 炎素 5	ポットの森石柱群内
ブラウサイン	敌防御力下降 5 回合	敌	战斗中	岩素 3 暗素 1 幽素 1	カ.ルダー的游戏盘
唤雷针	雷属性攻击	敌	战斗中	雷素 4	雪原
メテオール	攻击+炎属性攻击	敌	战斗中	岩素 12 空素 3	悠久の园
エリクシール	HP.MANA 值特大回复	己方	随时	水素 10 幽素 5 圣 1	マナ大地的水之マナ处
リヒュールリヒト	大范围内己方 HP 回复	己方	随时	光素 2 命素 2	フローレスマーブル
プルートポーラ	攻击+HP 吸收	敌	战斗中	魔素 2 命素 3	天へ续く道
フォルモント	给予敌人固定伤害	敌	战斗中	力素 6 岩素 4 雷素 3	アバンベリー
ディスエレメント	敌属性防御力下降 5 回合	敌	战斗中	炎素 3 水素 3 雷素 3	イリスのアトリエ

玛娜调合:(マナ调合)

调合玛娜物品的途径,必须有可以使用调合所必须的基础源素的玛娜精灵才可以进行。影响调合成功率的是精灵的交友值。调合时需要消耗一定数量的源素,在调合时,玛娜精灵消耗相同属性的源素数量较消耗其它种类的源素力量要少(状态栏中的"**コスト**"后面的数字就是消耗不同源素的倍率)。精灵的交友值高的话在调合完毕后有很大的几率(80%以上)会多调合出一个(不耗任何源素),所以在迷宫中源素缺乏的时候最好的办法就是一个一个的调合,虽然耗点时间,但是运气好的话调合 9 个玛娜物品所消耗的源素只用实际的一半。

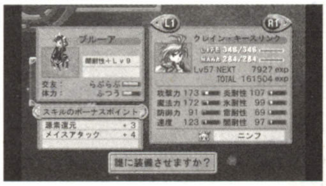
玛娜装备:(マナ装备)

玛娜精灵不只光用来调合物品,也可以用来给角色装备,装备上不同的玛娜精灵会对角色的状态值产生不同的影响。另外很重要的是,装备后战斗后会得到玛娜经验值,升级后会对角色的相应技能成长有一定的点数加成。在装备画面中先选择角色,再选择精灵,左边的两个栏目中上面的是精灵附带的战斗技能或效果,下面就是对应升级可以获得附加点数的角色技能,技能后面的数字是升级可以加成的点数,对于一些要求大量升级点数的技能来说是一个非常重要的升级方法,装备好后在技能列表中会用一个该精灵的小头像来表示。每个角色只能装备一个精灵,而且精灵不能重复装备。

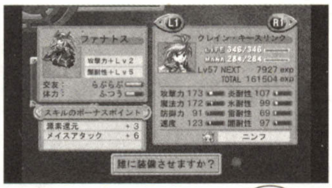
メタモル(属性转变):

整个游戏中有 14 种精灵,除去阿林的时之精灵的话,游戏中可以和 8 种玛娜契约,其它的 5 种就要通过这个选项来获得。其中木、岩、命之玛娜是不能进行转换的,空→雷、炎→力、光→圣、暗→魔、水→幽。转换后的精灵的属性以及进行玛娜装备后对角色的影响都有很大的变化,具体的请看下两副图的比较。

变化前暗之精灵

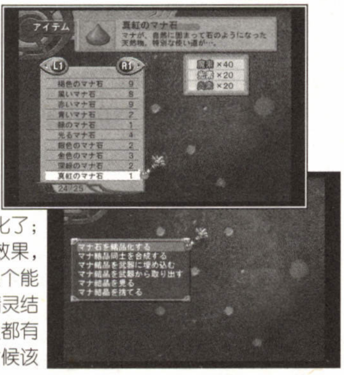


变化后魔之精灵



……魔之精灵……ファナトス……
……任务……武器调合……
……完毕……

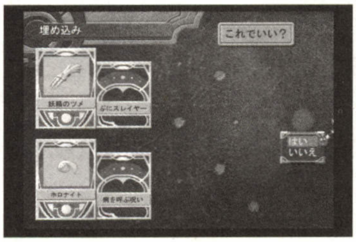
游戏中可以获得各种各样的玛娜石(以颜色来区分),这些石头可以结晶化,结晶化的码娜时会带有不同的能力,这些结晶可以埋入到武器中提高武器的能力。该选项要游戏进度到精灵之家遇上煅治精灵后才可获得,调合的地点在据点波波旁边的桌子上。下面详细给大家解说调合的步骤。



a、玛娜之石结晶化(マナの石结晶化):选择一种颜色的石头再选择一个精灵就可以结晶化了;结晶的效果多为提升各种能力以及一些附加效果,如果结晶出"重い"这个能力就算结晶失败,这个能力的效果是降低速度。同样的石头在同样的精灵结晶时得到的结晶体不都是唯一的,但每种精灵都有自己对应的颜色的石头,在结晶这些石头的时候该精灵会说几句话,调合出来的结晶大多是该精灵对应的属性耐性+lv2(如赤玛娜石对应于炎之玛娜)。

b、玛娜结晶合成(マナ结晶同士合成):两两组合不同的结晶使得成品附带多个效果,相同的效果直接相加累计,最高为+lv9,特定效果的结晶合成会产生新的效果,这时原效果会消除。每个结晶最多可以附带 3 种效果,多出的效果在合成的时候随机去除其中一种,合成后的结晶将不能再分解。所以在合成前请考虑好并做好记录。

c、マナ结晶埋入(マナ结晶武器埋入):选取任何一个结晶埋入武器中,不是所有的武器都可以埋入结晶,只有显示是[**カスタム**装备]的武器才可以埋入结晶。每样武器只能埋入一个结晶,武器最多可以附带 5 种效果。



d、玛娜结晶取出(マナ结晶武器取出):取出已埋入武器的结晶。

e、查看现有结晶(マナ结晶を见る):查看现有结晶。

f、舍弃现有的结晶

玛娜石结晶化效果和特定的组合方法

玛娜结晶

	褐色	黑色	赤色	黄色
木	炎耐性+Lv1/毒耐性+Lv1/LIFE+Lv1	暗耐性+Lv1/麻痹耐性+Lv1	炎耐性+Lv1/眠耐性+Lv1	雷耐性+Lv1/眠耐性+Lv1/LIFE+Lv1
炎	防御力+Lv1	攻击力+Lv1	炎耐性+Lv2	速度+Lv1
暗	防御力+Lv1/炎耐性+Lv1/LIFE+Lv2	暗耐性+Lv2	攻击力+Lv1/炎耐性+Lv1/炎の魔法 Lv1	速度+Lv1/雷耐性+Lv1/雷の魔法 Lv1
岩	防御力+Lv2	重い	速度+Lv1	LIFE+Lv1
水	炎耐性+Lv1/LIFE+Lv1	重い/暗耐性+Lv1	速度+Lv1/炎耐性+Lv1	雷耐性+Lv1/LIFE+Lv1
空	毒耐性+Lv1/LIFE+Lv1	重い/麻痹耐性+Lv1	速度+Lv1/眠り耐性+Lv1	雷耐性+Lv2
命	炎耐性+Lv1	暗耐性+Lv1	炎耐性+Lv1	雷耐性+Lv1
光	防御力+Lv1/炎耐性+Lv1/LIFE+Lv2	攻击力+Lv1/暗耐性+Lv1/暗の魔法 Lv1	攻击力+Lv1/炎耐性+Lv1/炎の魔法 Lv1	速度+Lv1/雷耐性+Lv1/雷の魔法 Lv1
力	防御力+Lv1	攻击力+Lv1	炎耐性+Lv2	速度+Lv1
魔	防御力+Lv1/LIFE+Lv2	攻击力+Lv1/暗の魔法 Lv1	攻击力+Lv1/炎の魔法 Lv1	速度+Lv1/雷の魔法 Lv1
幽	防御力+Lv1/炎耐性+Lv1/毒耐性+Lv1	攻击力+Lv1/暗耐性+Lv1/麻痹耐性+Lv1	攻击力+Lv1/炎耐性+Lv1/眠り耐性+Lv1	速度+Lv1/雷耐性+Lv1/眠り耐性+Lv1
雷	防御力+Lv1/炎耐性+Lv1/毒耐性+Lv1	攻击力+Lv1/暗耐性+Lv1/麻痹耐性+Lv1	攻击力+Lv1/炎耐性+Lv1/眠り耐性+Lv1	雷耐性+Lv2
圣	毒耐性+Lv1/LIFE+Lv2	麻痹耐性+Lv1/暗の魔法 Lv1	眠り耐性+Lv1/炎の魔法 Lv1	眠り耐性+Lv1/雷の魔法 Lv1

	青色	绿色	光	银色	金色	深绿色
木	冰耐性+Lv1/毒耐性+Lv1/MANA+Lv1	MANA 回复微+Lv1/精神を病む咒い	回避+Lv1/暗耐性+Lv1/病を呼ぶ咒い	命中+Lv1/雷耐性	眠无效/武神之力	毒无效/圣なる力
炎	防御力+Lv1+Lv1/魔法大成功 Lv1	魔法力	攻击大成功 Lv1/精神を病む咒い	攻击大成功 Lv1/病を呼ぶ咒い	武神の力	圣なる力
暗	防御力+Lv1/冰耐性+Lv1/冰の魔法 Lv1	魔法大成功 Lv1/冰耐性+Lv1/LIFE 回复微	攻击大成功 Lv1/暗耐性+Lv1/武神の力	攻击大成功 Lv1/雷耐性+Lv1/祝福の力/病を呼ぶ咒い	武神の力/祝福の力	圣なる力/原初の圣迹
岩	MANA+Lv1	魔法力+Lv1	精神を病む咒い	病を呼ぶ咒い	武神の力	圣なる力
水	冰耐性+Lv2	魔法力+Lv1/冰耐性+Lv1	暗耐性+Lv1/精神を病む咒い	雷耐性+Lv1/病を呼ぶ咒い	武神の力/祝福の力	圣なる力
空	毒耐性+Lv1/MANA+Lv1	魔法力+Lv1/麻痹耐性+Lv1	回避+Lv1	命中+Lv1/病を呼ぶ咒い	眠り无效/武神の力	毒无效/圣なる力
命	冰耐性+Lv1	冰耐性+Lv1	暗耐性+Lv1	攻击力+Lv3	祝福の力	圣なる力
光	防御力+Lv1/冰耐性+Lv1/冰の魔法 Lv1	冰耐性+Lv1/LIFE 回复微	魔法力+Lv3	雷耐性+Lv1/祝福の力	武神の力/祝福の力	圣なる力
力	防御力+Lv1	魔法大成功 Lv1	攻击大成功 Lv1	攻击大成功 Lv1	祝福の力	圣なる力
魔	防御力+Lv1/冰の魔法 Lv1	魔法大成功 Lv1/LIFE 回复微	攻击大成功 Lv1/武神の力	攻击大成功 Lv1/祝福の力	武神の力/祝福の力	圣なる力/原初の圣迹
幽	防御力+Lv1/冰耐性+Lv1/毒耐性+Lv1	魔法大成功 Lv1/冰耐性+Lv1/麻痹耐性+Lv1	回避+Lv1/攻击大成功 Lv1/暗耐性+Lv1	攻击力+Lv3	眠り无效/祝福の力	圣なる力
雷	防御力+Lv1 冰耐性+Lv1 毒耐性+Lv1	魔法大成功 Lv1 冰耐性+Lv1 麻痹耐性+Lv1	回避+Lv1 攻击大成功 Lv1 暗耐性+Lv1	攻击大成功 Lv1/命中+Lv1/雷耐性+Lv1	眠り无效/祝福の力	毒无效/圣なる力
圣	毒耐性+Lv1/冰の魔法 Lv1	麻痹耐性+Lv1/LIFE 回复微	回避+Lv1/武神の力	命中+Lv1/祝福の力	眠り无效/武神の力	

特定组合及效果

名称	组合方法	具体效果
炎神の加护	精灵石+炎耐性 7	炎耐性 50、追加攻击(炎)
水神の加护	精灵石+水耐性 7	水耐性 50、追加攻击(水)
雷神の加护	精灵石+雷耐性 7	雷耐性 50、追加攻击(雷)
达人の业	命中 3+回避 3	命中、回避增加
一なる力	いにしえの咒い+祝福の力	暗耐性 100
兽性の源	速度 9+攻击大成功 5	速度 30、**クリティカル**
いにしえの咒い	精神を灭ぼす咒い+死を呼ぶ咒い	不明
武神の力		攻击力 35、LIFE35
祝福の力		HP、MP+35
つらぬき	攻击大成功 3+攻击力 3	攻击力 30、**クリティカル**
ダブルアタック	攻击力 5+速度 7	一定几率追加攻击
圣なる力		每回合 HP、MP 回复
圣なる守り	防御 5+暗耐性 5	防御 25、暗耐性 25
污れた力	精神を蚀む咒い+魔法力 8	魔法力 50、每回合 MP 削减
原初の圣遗迹	精灵石+魔导石	防御 50、暗耐性 75
魔导石	污れた力+祝福の力	魔法力 40、魔法**クリティカル**
とても重い	重い+重い	攻击力 15、速度-50
ヘビ-ブロウ	とても重い+攻击大成功 4	速度-50、**クリティカル**
武神の加护	武神の力+达人の业	攻击力 50、命中增加
ぷにスレイヤ-	攻击力 3+炎の魔法 1	对ぷに类敌人特效
ドラゴンバスタ-	攻击力 6+冰の魔法 5	对龙类敌人特效
ビ-ストキラ-	兽性の源+攻击力 3	对野兽类敌人特效
イビルスレイヤ-	原初の圣迹+**デモンスレイヤ-**	对死灵类敌人特效
デモンスレイヤ-	圣なる力+攻击力 6	对恶魔类敌人特效、暗耐性+30
マナスレイヤ-	いにしえの咒い+攻击力 6	对玛娜精灵类敌人特效
ホ-リ-ウエポン	**イビルスレイヤ-+** 圣なる力	对邪恶敌人特效

魔导石

比较重要的是请注意武神の力、祝福の力、圣なる力、魔导石这几个能力都是大幅提升角色能力值的!!而且这些能力相同的互相合成并不会出现诸如"武神の力 *2"这样的能力,而是占用两个能力槽成为"武神の力、武神の力"

Ps:最后的真红色玛娜石整个游戏只有一个,个人认为比较重要的是力之玛娜结晶出来的"精灵石"了。

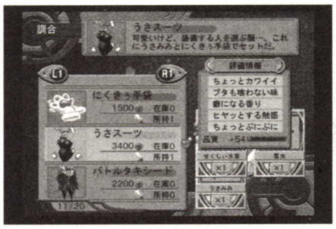
要想成为合格的炼金术士,就要熟练的掌握物品调合的方法,现在由我,水之精灵ニンフ来为大家讲解"调合"

调合成品只有在特定的场所才可以进行,如酒吧、魔法屋、面包屋等场所。调合时只要在调合菜单中选择相应物品就可以进行调合了。调合成功后根据使用材料的不同会得到不同的评价,然后在菜单追加时选"是"(**はい**)就可以了,上等的获得高评价的物品会直接提升调合场所的人气度,当人气度提升到一定程度(一般是破百时)后就会出现新的调合物品。还有其它的获得新的调合物品菜单的方法

就是随着剧情的进程出现，或者在使用不同材料时调合后直接获得。调合时请注意以下几点：

1、普通调合用材料一般都是在特定地点得到，只要反复切换场景很快就可以得到足够的材料，稀有材料一般只有买到或者通过其它途径得到，因为商店中的物品是会卖完的（而且稀有物一般都是处于缺货状态），所以只要钱足够，看到了就不要错过。

2、调合用的材料有好差之分，好的材料调合出来的物品的评价就高，一般在初次调合一种物品的时候使用原始配方就好。

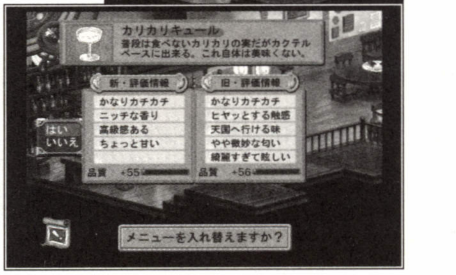


3、调合时如果选用不同类型的材料就有可能获得新的物品，这是游戏中最重要的一个物品图鉴完成手段。

3、调合必定会调出物品，但是在重复调合同一物品后因使用的材料不同会得到不同的评价，并且会在调合后给出新旧评价的比较，这时如果新的评价低于旧的评价就不要追加，这可是会降低人气度的哦。

4、而调合时如果调合出了指定物品，那么该物品的图鉴就会完全显示出来，但是如果换了材料调出了不同的物品，那么该物品的图鉴就仍旧是灰色。

5、调合物品的配方有些是固定的，有些是可以用同类材料替换的，这点请注意，不要看见自己没有那样材料就以为不可以调合了。



全物品调合的配方

酒吧

名称	配方
カリカリキュール	カリカリの実+赤ワイン
桃香酒	牛ミルク+爆甘ランドー+カリカリキュール+ハチミツ
ランドーサワー	牛ミルク+恋するランドー+カリカリキュール+ハチミツ
ティンクルカノン	牛ミルク+ティンクルベリー+カリカリキュール+ハチミツ
ガリガリキュール	牛ミルク+ガリガリの実+カリカリキュール+ハチミツ
スターダスト	牛ミルク+夜光草+カリカリキュール+乙女の隐し味
狱辛烧酌	ゴーカラの実+きよ水+ベルグラドイモ
五脏六腑升天香	ベルグラドイモ+エール酒+狱辛烧酌+手巻きヘビ
龙ごろし	龙の舌+赤ワイン+ゴーカラの実
ぷにごろし	ぷにぷに玉+赤ワイン+ゴーカラの実
恶魔ごろし	よこしまな瞳+赤ワイン+ゴーカラの実
绍幸名酒	ネクタル+神乐の舞
白い粉	バジの猛毒+野生の腐肉
赤身刺し	乌鱼+たらこ鱼
白身刺し	たらこ鱼+山サカナ
黑身刺し	山サカナ+乌鱼
デビルハンター	恶魔の鱼+山サカナ
活き作り	手のりサカナ+乌鱼
きのこのいろり烧	アマカラの実+新鲜マイタケ+新鲜ケムイタケ+料理油
マイルドソテー	アマカラの実+新鲜マイタケ+新鲜ケムイタケ+ひまし油
コスモソテー	ゴーカラの実+新鲜マイタケ+新鲜ケムイタケ+料理油
きのこの怪し烧	アマカラの実+新鲜マイタケ+新鲜ケムイタケ+机械油
きのこの汉烧	ねこまんま狱辛+新鲜マイタケ+新鲜ケムイタケ+机械油
ムニエル	山サカナ+ティンクルベリー+ふくらし粉
ジャージャー井	爆甘ランドー+たらこ鱼+盐
ビターステーキ	野生のにく+ゴーカラの实+机械油+ベルグラドイモ
养命菜定食	ドンケルハイト+无臭夜光草+乙女の隐し味+ひまし油
タンシオ	ゴーカラの実+龙の舌+料理油
最后の晚餐	白い粉+バジの猛毒+コスモソテー
冥土宴席	最后の晚餐+バジの猛毒+きのこのいろり烧
月弦シタール	ゼッテル+天使の羽根ペン+アイヒエ+国宝虫の丝
エーデルトーン	背の高いトーン+アイヒエ+ムーンプリズマ

面包屋

名称	配方
パン粉	ふっくらパン
ふくらし粉	新鲜ケムイダケ+パン粉
乙女の隐し味	岩砂糖+ ランドー+野生の腐肉
ふっくらパン	ふくらし粉+ふくらし粉+シャリオミルク
デュアルソフト	甘カラ粉+ふくらし粉+牛ミルク
ベイクドパイ	ガリガリの実+小麦粉+カボイモ+スッパブロック
フルーツパイ	爆甘ランドー+研磨剂+カボイモ+イチゴムース
ブレアスペシャル	小麦粉+ カボイモ+黄金砂糖+フランソワコロネ
フランソワコロネ	デュアルソフト+ガトーショコラ+乙女の隐し味
くまさんパン	ふっくらパン+ザラメ+恋するランドー
ロシあんぱんA	小麦粉+にんじん+きのこのいろり烧き+野生のにく
ロシあんぱんB	パン粉+カリカリの实+ムニエル+ぷにぷに玉
ロシあんぱんC	盐+ ティンクルベリー+ムニエル+野生のにく
ロシあんぱんD	研磨剂+ゴーカラの实+コスモソテー+野生のにく
ロシあんぱんE	辛カラ粉+カボイモ+きのこのいろり烧き+野生の腐肉
ロシあんぱんF	研磨剂+アマカラの实+ビターステーキ+野生のにく
ロシあんぱんG	小麦粉+にんじん+ムニエル+野生のにく
ロシあんぱんH	盐+カボイモ+ジャージャー井+野生のにく
白い爱人	ふくらし粉+シャリオミルク+フルーツパイ+ベイクドパイ
ゴーストブレッド	ペンデローク+バジの猛毒+ふっくらパン
カラメルキューブ	岩砂糖+料理油+ランドー
うずまきアメ	岩砂糖+机械油+ラフレシア
ソルティすらいす	カボイモ+ひまし油+盐
大判せんべい	辛カラ粉+ゴーカラの实+狱辛烧酎
レアチーズケーキ	シャリオミルク+盐+デュアルソフト+桃香酒
ペンデル	白い爱人+ネクタル
ウエディンケーキ	レアチーズケーキ +テラミス+ティンクルベリー+夜光草
お果子のおうち	こんぺいとう+ペンデル+ウエディンケーキ
あげパンぱんつ	まっ赤なぱんつ+ひまし油+ふっくらパン
キャップディング	ウニぷにプリン+キューパーツ+精灵さんの帽子
岩石パン	岩砂糖+牛ミルク+カリカリの实
スマッシュパン	岩石パン+铁パイプ+ランドサワー
大だいこせんべい	大判せんべい+细リップル丸太+にくきぅ
激辛ネオサンド棒	スマッシュパン+狱カラ粉+狱辛烧酎
ざんパン	野生の腐肉+ふくらし粉

流浪厨师奥斯卡尔（最初在卡波克，中期在阿哥斯，后期在大篷车）

名称	配方
桃源乡会席	养命菜定食+赤ワイン+たてしまな瞳+あまつゆの冰
满汉全席	エスカルーニョ+タンシオ+赤ワイン+手のりサカナ

魔法店

くすり	新鲜マイタケ+盐
荣养剂	新鲜ケムイタケ+甘カラ粉
いたいのとんでけ	くすり+ラフレシア
どすこい大元气	荣养剂+ラフレシア
いのちのおくすり	不死鸟のおっぽ+水の雪虫+ペンデローク+くすり
ばくだん	赤色レジエン+フエスト石
冰のばくだん	银色レジエン+フエスト石
デカバク	赤色レジエン+フエスト岩
とげばくだん	うに+ニューズ+赤色レジエン
とげとげボンバー	うにゅう+ニューズ+赤色レジエン
ハイパーとげとげ	うにゅう+ニューズ+金色レジエン
クラフト	ニューズ
ナノクラフト	小さな齿车+クラフト
ピコクラフト	小さな齿车+ナノクラフト
フエムトクラフト	小さな齿车+ピコクラフト
クラブト	见えない齿车+クラフト
デカクラフト	大きな齿车+クラフト
メガクラフト	大きな齿车+デカクラフト
ギガクラフト	巨大な齿车+デカクラフト
テラクラフト	巨大な齿车+エクサクラフト
エクサクラフト	キューパーツ+クラフト
ロケットフラム	キューピクループ+ギガクラフト+フラックス布
ミルキースコープ	ペジエプリズム+爱のポエムノート+无臭夜光草
ミルキーバズーカ	ペジエプリズム+恐怖のデスノート+无臭夜光草
天使の羽根ペン	不死鸟のはね+金色レジエン
恶魔の羽根ペン	不死鸟のおっぽ+金色レジエン
ゼッテル	背の高いトーン+太リップル丸太+きよ水
证据いんめつ剂	フエスト岩+无臭夜光草
全然跳ねない玉	どてかぼちゃ+ふくらし粉+アイヒエ
首狩りノギス	小さな齿车+太い铁棒
地球仪	全然跳ねない玉+世界大图解+首狩りノギス+机械油
天球仪	全然跳ねない玉+星の约束+首狩りノギス+机械油
魔球仪	全然跳ねない玉+のろいのひとみ+首狩りノギス+机械油
イケてない服	精灵さんの服+国宝虫の丝
ゴーゴースーツ	イケてない服+かぼちゃあたま+星型の破片
银ギラはんつ	コメート+シルク布
精灵さんの服	水着+シルク布+恋するランドー
精灵さん帽子	あやしぃ水着+精灵さんの服+ランドー
お色气羽衣	水着+フラックス布+耻ずかしランドー
こんいろの水着	あやしぃ水着+フラックス布+ランドー
うさみみ	野生のにく+フラックス布
にくきぅ手袋	にくきぅ+コットン布
うさスーツ	ぁいしぃ水着+水の雪虫+うさみみ
バトルタキシード	ゴーゴースーツ+银ギラパンツ+龙のつの
やる气あるビキニ	やる气あるパンツ+シルク布+光るステンド草
たいへんなビキニ	やる气あるビキニ+コメート+やる气あるパンツ
恶灵退散ティアラ	ピコピコハンマー+コメート+光るステンド草
ボムボムエーメル	赤色レジエン+クラフト+ピコピコハンマー
究极のロールパン	ふくらし粉+乙女の隐し味+小麦粉
ポコポコパン	パン粉+シャリオミルク+小麦粉
デコボコパン	ふくらし粉+きよ水+小麦粉
无惨なパン	研磨剂+シャリオミルク+小麦粉
正体不明なパン	狱カラ粉+荣养剂+小麦粉
异世界からの物体	研磨剂+机械油+小麦粉
风を忘れた小箱	アイヒエ+不死鸟のはね
吸い入むじょ	风を忘れた小箱+ムーンプリズマ+铁パイプ
ぶっとばすじょ	风を忘れた小箱+スタープリズマ+铁パイプ
ペンデローク	ペンデローク破片×2+ステンド草
コメート	コメート原石+ふくらし粉
恋するゆびわ	コメート+银子色レジエン+研磨剂
梦见るハート	恋する指轮+精灵の祈り+ペンデローク
叶えるハート	恋する指轮+精灵の护り+ペンデローク
さようなら私の恋	激ヤドクダケ+激ヤドクダケ+白い粉
ビヨヨンバヨヨン	ぷにぷに玉+乌鱼
デコパチコン	ビヨヨンバヨヨン+コメート原石+国宝虫の丝
みえちゃうペンキ	うるおい夜光草+光るステンド草+きよ水
铁パイプ	太いの铁棒+シルフのキッス
シルフエスパス	イエロウビス+シルフのキッス
吸血鬼のキッス	さようなら私の恋+ドンケルハイト
おかめシタール	ゼッテル+天使の羽ペン+アイヒエ+国宝虫の丝
どんちゃんセット	6弦ポロロン+どてらホーン+おかめシタール
どてらホーン	龙のつの+研磨剂+シルフのキッス
シュバルクーヘン	金色レジエン+デモンズリング
ベジエプリズム	星型の破片+光るステンド草+クリスタトリル
シーカー	ベジエプリズム+细い铁棒+折れたハンドル+小さな齿车
イエロウビス	金色の铁棒+研磨剂+うるおい夜光草
ラナフレーム	光と黄昏の刻み盘+ピタゴラスの齿车+ロケットフラム+シュバルクーヘン

幻兽村 トトポポ

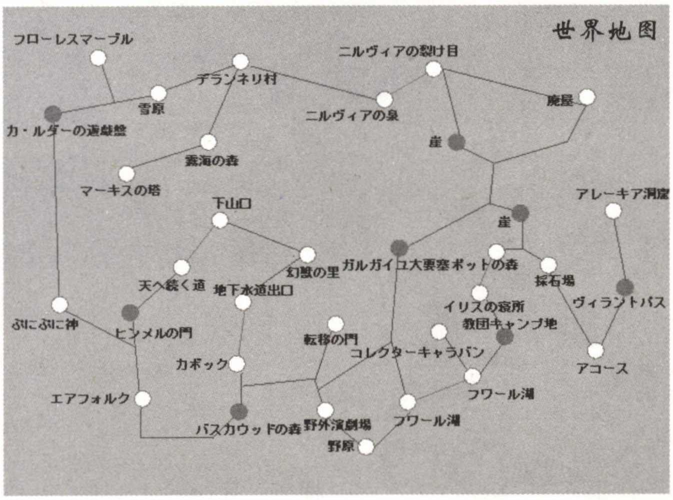
名称	配方
トランキライザー	バジの药+ティンクルベリー+くすり
6弦ポロロン	太リップル丸太+银色レジエン+国宝虫の丝
世界大图解	天使の羽根ペン+证据いんめつ剂+ゼッテル+クリスタトリル
星の约束	天使の羽根ペン+证据いんめつ剂+ゼッテル+クリスタカルル
のろいのひとみ	恶魔の羽根ペン+证据いんめつ剂+ゼッテル+クリスタトリル
フェリオス星团仪	地球仪+天球仪+魔球仪
虹色の斗盘	キューパーツ+齿がない齿车
オルガニート	金色の齿车+金色のゼンマイ+虹色の斗盘+折れたハンドル
ピタゴラスの齿车	イエロウビス+オルガニート +マナメビウス
光と黄昏の刻み盘	シルフエスパス+シーカー+金色のハンドル

幻兽村 モフマー

名称	配方
ねこまんま	ざんパン+カボイモ+甘カラ粉
ねこまんま辛口	ざんパン+カボイモ+辛カラ粉
ねこまんま狱辛	ざんパン+カボイモ+狱カラ粉
レヘルンクリーム	あまつゆの冰+牛ミルク+ハチミツ
ヨーグルリンク	レヘルンクリーム+白い爱人
ピッコリーノあめ	うずまきアメ+铁パイプ
炭焼きベーグラン	ふっくらパン+乙女の隐し味+ふくらし粉
坚焼きベーグラン	スマッシュパン+乙女の隐し味+ふくらし粉
エスカルーニョ	ガトーショコラ+牛ミルク+よこしまな瞳+乙女の隐し味
テラミス	デュアルソフト+カラメルキューブ+桃香酒
ウニぷにプリン	カラメルキューブ+うにゅう+ぷにぷに玉+桃香酒
ネクタル	五脏六腑升天香+牛ミルク+ハチミツ
神乐の舞	龙ごろし+恶魔ごろし

世界的基本

曾经繁荣的天空都市，炼金术士的理想乡阿班贝利，人们已经不知道它毁灭的真正原因，传说那里有着无价的宝藏，多少年来无数的寻宝人都试图登上它，数百年过去了，现在都市所在的山脚下已经形成了一个小镇卡波克，那就是起点——



我叫克莱因·奇斯林克（**クレイン·キースリンク**）从小就在祖母达芙妮（**ダフネ**）———个赫赫有名的炼金术士的养育下长大，现在，我的志向就是成为一名超越祖母的伟大的炼金术士，并且为了这个目标独自踏上了修炼的旅程。对了，和我一起的是一个叫波波（**ポポ**）是木属性玛娜妖精，从小就和我在一起，是我的朋友兼伙伴。

虽然说炼金术士这个很有前途的职业吧^^可是独自一人的修炼之旅可不是好玩的事，外面未知的世界可是到处充满着危险。这不，偏偏在源素正好用完的时候被一只老鹰给盯上了（奇怪啊，我们又不是兔子……），正狼狈的左支右绌呢，突然一个娇小的身影冲到我的面前。

“来者何人？”“别罗嗦那么多，先解决掉眼前的麻烦再说！”，还没等我看清楚她的长相，她已经冲向老鹰狠狠的给了它一记，在她的帮助下终于赶跑了老鹰。仔细定睛一看，居然是一个年纪与我相仿长发女孩，（嘻嘻，是我喜欢的类型哦）。“看样子，你是一个人旅行吧？”还没等我开口道谢，她倒抢先发话了。“啊……是的。”呵呵，看她的样子满可爱的嘛，要是旅途中有个这样的伙伴也不错哦^^“实

命之精灵アイオン，在最后为大家讲一些游戏中的其他要点，

关于丽达：从剧情被穆鲁夺走赤水晶到作成赤水晶这段时间内，在战斗中她的MANA上限值会不断减少，此时除了回家进行玛娜调治即可恢复，如果降到约上限值的一半时，她就会天使化，HP减少，其它的能力大副上升，玛娜调治后数值恢复。

依赖接受：游戏中依然存在着多种多样的分支任务，基本都是随剧情的发展或需要特别物品来触发。接受委托后只要达成委托目标就可以回去换取报酬。想要多发展分支剧情只要在游戏的不同阶段多四处走走，多进行调合基本上就可以了。

剧情攻略

力差就不要一个人出来哦。”“什么??!!我只是正好把源素用完了，要不然那种强度的怪物根本不是问题啊！”我急忙分辨道，说话的音调也不自觉的提高了不少。“别逞强哦，要不要一起到我们的小镇卡波克去啊，就在前面不远。”“不用了，我一个人就可以了”哼这么自大的女孩子还真让我受不了。“那好，自己小心哦。”

见我不愿意，她也不强求就自行离去了。站在山坡上远处高山上的建筑物吸引了我的注意，说不定那里有有趣的东西，决定了就到山脚下那个小镇卡波克看看吧。

卡波克———个看起来非常宁静小镇，从酒吧老板那知道了远处高山上的建筑物叫阿班贝利（**アバンベリー**），不过具体的情况他也不是很清楚，而酒吧里一个自称是怪物猎人的名叫德尔萨斯（**デルサズ**）的人告诉我们，说穿过森林不远有一座叫艾佛尔格的高塔（**エアフォルクの塔**），登上塔顶可以看到更远的地方！既然有这样的地方，我们自然马上出发咯。经由塔底的传送镇到达了顶部，哈哈^^果然视野开阔，心旷神怡啊，如此开阔的视野让我们轻易的发现了北边不远处的宾梅鲁之门（**ヒンメルの门**），刚到门前，一个熟悉的身影出现在我的眼前，咦!! 这……这不就是上次那个女孩吗?? 冤家路窄啊!!! 这次总算知道了她的名字——丽达（**リイタ**），看来她和我的目的一样，不过对着如此坚固的大门她也无可奈何。好在也不是没有收获，在门边我发现了隐约的字迹，“伊利斯（**イリス**）的系谱……当黄昏与黎明之镜合而为一……此门即将打开”。看来这

就是开门的方法，当知道了我是炼金术士的时候，丽达非常感兴趣的说要和我组成怪物猎人搭档，我本来想拒绝的，可她竟然过分的说："怎么??……害怕了……?"……555……这不是小瞧人嘛，组就组，有什么关系!!回镇的路上在森林里遇到了两个小孩缇雅和雅凯，出乎意料的是他们身边有一个幽灵帕美拉(**ハメラ**)。

帕美拉

另一边：一名骑士模样的男子在听到手下的报告后，认为我就是掌握所谓的阿班贝利钥匙的关键人物："哦活活活……啊哈哈哈……咳咳……呛到了……" 作为今后向我们送经验值的主要对象——贝克尔(**ベグル**)骑士团长堂堂登场!!

贝克尔

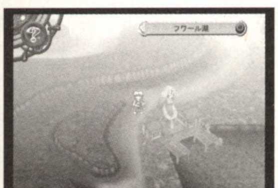
既然成为了怪物猎人那自然要找点事来做做，这不，才听说森林里出现了魔物我们就兴冲冲的杀了过去。结果却发现一个很象是传说中最强剑士阿林的长发帅哥已经把魔物解决了大半，丽达怪他抢自己的生意，但却被人家用一句"我被攻击总要还手吧" 给堵了回来。不过人家确实也不是抢生意的啦，这不马上就走了吗~而且他前脚刚走一堆的魔物就把我们给团团包围了，果然人家做人很厚道，还留了不少的经验值给俺们。收拾掉怪物后，阿林却又从树林里走了出来，看来他并没有走远而是在一旁观察我们，并且他似乎对我起了兴趣。

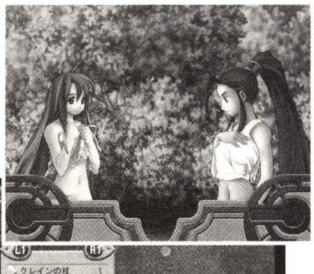
阿林

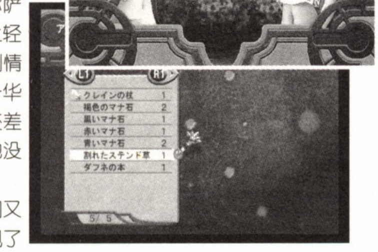
刚回到家里就有人通知我们去大圣堂，那里可是阿尔卡瓦那(**アルカヴァーナ**)骑士团的大本营。到那一看，原来是贝克尔，他一开口就要我加入骑士团，用玛娜的力量辅佐骑士团统治世界……靠……果然是天生的小脑发育不全?? 我们可是正义的一方，你有见过游戏里面主角会同意这种意见吗?? 所以答案已经摆在那了……突然，我发现贝克尔身旁的一个细小的身影，咦!!这不是影之心 2 的主角乌尔吗??(啊，不对不对，同名而已)原来是炎之玛娜妖精乌尔(**ウル**)。"你怎么会有这个玛娜的?" "哈哈哈，当然是用我强大的无敌的力量强迫它屈服的了!……哈哈哈……哎呀……你什么意思?"居然虐待玛娜，混蛋!"我是绝对不会帮助你这种人的"我自小就和波波一起长大，把玛娜族当朋友看待，对于这种虐待玛娜的人自然不会放过。"混蛋，居然敢冒犯我!! "眼看一场战斗不可避免了，突然火之玛娜爆发出一股强劲的能量震开了包围我们的骑士团员，"快，趁现在逃走"刚冲出大圣堂，迎面而来的德尔萨斯一把把我们拉进了旁边的下水道里。他说看见我们去大圣堂就觉得不对劲，所以跟来了，不过他倒是很佩服我们居然敢对抗骑士团。切……鬼才想惹他们呢，不管怎么样他也对阿班贝利有兴趣，所以也就加入我们一起行动。

游戏进度到目前为止没有什么特别的，唯一注意的是初到酒吧要帮老板给魔法屋和杂货铺送便当，在得到新的发展主线剧情地点时会用绿色字体表现出来，然后在接下来的选择中选"はい"就会指示出具体的路线怎么走。下水道中的一些宝箱需要得到新的能力后才能获得。

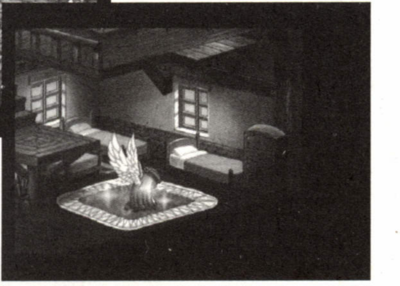
小心的回到家里(最危险的地方就最安全嘛~)，德尔萨斯建议去镇子东边的普瓦尔(**フワール**)湖边去避避风头，顺便可以收集点情报。想想现在也确实不宜呆在镇上，出发吧。而另外一边，狼狈的贝克尔正在向一个叫穆鲁(**ムル**)的男子报告抓捕克莱因失败的事情，"算了，不为我所用就拿来利用吧，伊利斯的系谱……有趣……"到了湖边见到了德尔萨斯的朋友——专职卖鱼人吉姆利斯(**ギムリス**)，人家到是很热情的打招呼啦，可接下来……"对了，德尔萨斯啊，上次拜托你帮找的用来做钓鱼用的斯丁托草(割**れたステンド**草)找到没有啊??" "啊……那个啊……"……看他那样就知道忘光光了，哎……没办法了，回去森林里找吧。倒霉的是一进森林就下起了大雨，想找地方弄干衣服的丽达却意外的碰上了一个红发的漂亮姐姐:)看起来有点心事的她对于德尔萨斯的搭讪不理不睬，还直言最厌恶举止轻浮的男子。呵呵，不过不出意外的按照剧情发展的话，这两人会由阶级斗争感情升华到男女之情的啦。在树上找到草回去交差后估计出来的时间也差不多了，看看也没什么好打听的，暂时晃回去先。







照例，回镇先去酒吧转转，这次我们又探听到了有意思的情报——下水道出现了幽灵!! 在入口处又见到了缇雅和雅凯，两人正在为下水道的幽灵斗嘴，雅凯自称不惧怕幽灵……(看来要出事…通常接下来嘴硬的一方为了证明自己铁定会独自去一探究竟，到时收拾摊子的铁定还是我们…)下水道里除了见到恶作剧的帕美拉之外没有什么特别的。可回到家里屁股还没坐热呢，缇雅就跑来说雅凯不见了……看，这不就出事了，不用说肯定去了下水道了。OK，救人要紧，GOGOGOGO!! 还好及时赶到，但丽达为了救他硬挡了幽灵的一击。解决掉幽灵事件回到家里，克莱因觉得丽达有点不对劲"怎么啦?" "没事，有点累，我休息一下就好，你们出去逛逛吧"。既然她这么说了，我俩也就只好出门了，但是独自一人的丽达身上却发生了惊人的变化，虽然只是那一瞬间，但她的身后却非常明显的闪现出了一对翅膀。而这时镇上出现了一个可疑的人影，一个猫女，她似乎在找着某样东西并有所发现。转了一圈回到家里丽达欢蹦乱跳的迎了上来"我120%完全回复了"。出门就听到周围的人们都在谈论着同一件事——野外演剧场的公演要开始了，反正正好没事，那就去凑凑热闹吧。一到演剧场，啧，人 N 多嘛，这样一来周围维持秩序的骑士团成员也很难注意到我们。随着剧情的展开，大家也越来越入神，这时，之前在镇上出现的猫女又鬼鬼祟祟的出现了，她在人群里东窜西跳还狠狠的撞了我一下。等她走了之后，我突然发觉自己贴身携带的奶奶的炼金术士书不见了，而其他的人也纷纷发现自己的东西也不见了，连德尔萨斯随身的酒都被偷了，不用说肯定是猫女干的好事了。波波推断她肯定还逃不远，果然一回镇就迎头遇上了她，不过猫就是猫，跑路的本事真不是盖的，即使被逼到大圣堂的角落里还是被她溜了，这时阿林出现说她逃到了森林里，，虽然不知道他为什么要帮我们，但现在死马当活马医也没办法咯。到了森林还真是，贝克尔几人正把猫女堵个正着，但是蠢货也果然是蠢货，小样的居然认为我们与猫女是一伙的……"虽然是小孩和女孩也一样，觉悟吧，偿还你们的罪孽吧! "……开打，放翻他以后，这家伙嘴里还在喋喋不休的说着什么要追杀我们到地狱之类的话，还好识相的部下把他给架走了不然真想把丫的轰至渣啊!! 而这边猫女留下话说到塞尔达丽雅找她的消息就又溜了(又……)。德尔萨斯告诉大家塞尔达丽雅据说是一个住在博得(**ポット**)森林里的魔女(哇噻，魔女耶，好象很恐怖啊!)。

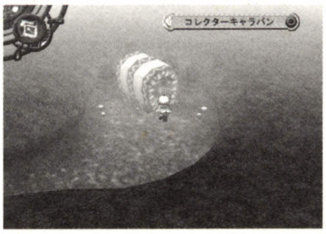


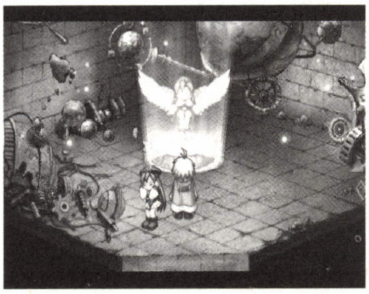
诺兰

塞尔达丽雅

下水道走到特定的地点就会进入剧情，幽灵 BOSS 对于所有物理攻击免疫(INVALID)(以后幽灵系敌人都是如此)。后面对贝克尔时他的奥义为全体攻击但要一回合蓄力时间，这期间只要打出会心一击就可以中断他的技能。

于是按照他的意见我们避开了盗贼聚集的加尔加修要塞（**ガルガイユ要塞**）改从湖边乘船，到达对岸后在上面的大篷车处遇到了收集人莱格塔（**レクター**），从她那得到了通行证才可以穿过骑士团的关卡。来到伊利斯的住所遗迹（**イリスの寝所**），一楼的一间房间里我们居然看见了只有炼金术士才使用的反射炉，看来这个伊利斯也是个炼金术士。在靠近出口的地方我们遇上了穆鲁，那个神秘的男子，他身上强大的压迫感压的众人动弹不得。而他的目标看来只是丽达"女孩，把那个东西交给我吧。伊利斯的作品。""别过来，我不知道你在说什么，呀！！！"丽达一声惨叫，一块血红色的结晶从她身上浮现出来，"哈哈哈，赤水晶，我的研究马上就可以再进一步了。"说完夺到水晶的穆鲁消失在大家面前。而丽达一个踉跄几乎摔倒，"丽达，怎么样，那个赤水晶、伊利斯……""别说了，我不知道，我们的目的不是找你的书吗""…………"，既然这样那就算了。来到塞尔达丽雅的家里，我们只看到了一个小女孩，咦，难道被放鸽子了？"魔女就在你们眼前"小女孩发话了，眼前？？哪啊？？等等…………难道……你？？！！可眼前的人看起来还没丽达年纪大，整个一幼齿嘛。"别在意我的外表，我的年纪几乎有你（指德尔萨斯）的5倍哦。"既然找到正主，那就开门见山了，"把我的书还我！那是我奶奶的留给我的！""哦，但是你有资格拥有它吗？？那书记载的是有关炼金术的东西，是达芙妮的东西。"（他居然知道我的奶奶）。接下来他要考验大家，让猫女诺兰与我们战斗，战胜后得知她是和达芙妮一起学习炼金术的朋友，之前的事只是一个考验罢了，而当她知道我可以同时与几个玛娜妖精契约的时候非常惊讶。而后她让我们再到住所遗迹去把封印的门打开（猫女也加入了）。在最高层的封印房间前一股神秘的力量把我和丽达拉了进去，这是一个奇怪的房间，中间有一个台座，突然一道光芒出现，光芒中一个长着翅膀的女孩出现。这、这不就是丽达吗？这到底是怎么回事？在墙角处我看见了一本日记。



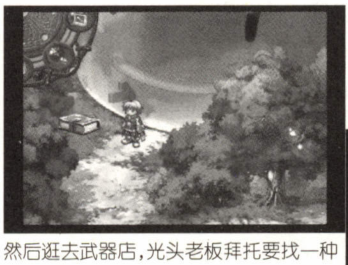


（7月2日　人工生命体成长顺利，但是问题是其寿命很短，往往只有几年或十几年的生命）

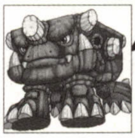
（9月14日　伊利斯的工作室，利用做出的贤者之赤水晶，人工生命体的寿命终于被解决，我的研究终于迎来了成功的一天）"贤者的赤水晶……赤水晶？！！丽达难道你是……"我突然醒悟，丽达可能就是伊利斯日记中提到的人工生命体。"呵呵，如你所看到的，你还是知道了。""那么你的生命……"穆鲁夺走了赤水晶，那……我不忍再说下去了。正在这时，她虚脱似的倒在了地上，就象光芒里的她一样背后浮现出了翅膀的样子，"我没事，就是有点累了，快出去吧，同伴们会担心的，对了，别和他们说我的事情"她小声说到。焦急的我抱着她直冲向塞尔达丽雅的家里，现在只有看看她有什么办法了。而她似乎已经知道了一切的样子，马上把丽达放入了一个充满玛娜液体的调制槽里（ps：好象《强殖装甲凯普》里的调制槽啊~）。她告诉我这只是一个治标不治本的方法，没有了水晶的丽达就象没有了油的灯一样，生命之火将慢慢消逝。不行！！我一定要救她，看来只有从穆鲁那夺回水晶一途了。"在那之前你先战胜我再说。"门外传来一个声音，原来是阿林。正如每次他神秘的行事一样，这次他也没多做解释就和我1对1，但实力的差距太大了，我被他一招就打倒在地。而他随后告诉我，即使我能胜过他也不一定可以打败穆鲁，那样的话丽达不就……这时，一旁的塞尔达丽雅说话了"克莱因啊，炼金术士靠的可不是拳头，我们有我们自己的方法啊。"对啊！！我怎么就忘了，在日记上不是说只要有赤水晶就可以维持丽达的生命么，那只要做出水晶不就可以了！！！我要到阿班贝利去，我要做出赤水晶救丽达！！

到湖边与人对话后就可以座船到对岸，出到大地图先去上面的大篷车那找通行证（同时可以进行物品的收集），住所遗迹内先要去一楼左边的反射炉，楼上调查石像就可以与暗之玛娜契约，以后只要见到类似的石像调查就可以获得新的玛娜妖精，楼上右边需要以后得到岩之玛娜后才可以过去。去打开封印房间前的雷电需要到之前经过的三个台座那里调查。BOSS猫女，先解决旁边的小魔法师，再对付她。这段过后强力单挑角色阿林加入。

我回忆起之前在宾梅鲁之门那看到的字，看来想要开门必须先找到黄昏和黎明两面镜子。回到家里，同伴们都有事出去了，只剩我和丽达。"克莱因，你为什么要去阿班贝利呢？有什么特别的原因吗？"丽达突然问我，"没……没什么原因啦。"我下意识说，其实我确实不清楚自己为什么一定要去那，难道是为了丽达？？等了半天，其他人都回来了，但是德尔萨斯还是不见人影，看样子又是在酒吧，在找到他的同时我们也接受了一个妖精的委托，前去史莱姆神（**ぷにぷに神**）那找超ぷにぷに玉，成功后他给了我们一个**ブリーズスフィア**（那里遇到的ぷに三兄弟超级搞笑）。



然后逛去武器店，光头老板拜托要找一种矿石，只有在阿格斯村（**アコース**）附近才有，OK，我们搞定。一路高歌来到阿格斯，食料店老板娘说她那在采掘场开矿石店的妹妹有，不过她独自去了阿莱基亚洞窟（**アーレキア洞窟**）采集矿石-_-……没问题，早料到会有这种事了，谁叫我是主角哩，OK，包在俺们身上。洞窟里不但找到了她妹妹还顺带找到了岩之玛娜。一见到我们，她就扑到了我的身上，等等啊，你在这样丽达会一脚把你TF的。回到武器屋，老板非常高兴，活活，看来报酬是少不了了，果然，接下来他就用他那惊天地泣鬼神直比莎士比亚（沙嘶噼哑）五音占了其中四音（五音不全）的嗓门给我们献上了一曲……上帝啊，为什么我不能到他面前把他一棒打昏……救命啊！！！



在住所遗迹的入口会被传到妖精之家，在那学会武器调和的方法，以后通过各地的绿色魔法阵都可以直接到这里，然后再从这里传到其他地方。超ぷにぷに除了速度快点没有什么威胁。在与岩之玛娜契约后就可以借助它到达一些比较高的地方。

现在暂时没有什么事了，德尔萨斯突然说要下厨作饭给大家吃！！真是人8可貌相哦，而且作饭时散出的味道还不错。嘴馋的猫女口水早就流地上去了，但是饿慌了的她等不到饭菜上桌就先闪出去找打底的食物去了。可做好饭等来的却是一封贝克尔署名的信，"想要你们的同伴的话就到下水道来吧"。哈，真是体贴的家伙，知道饭前运动一下可以吃的更多:）人家一番好意怎么好推却呢，救人时阿林漂亮的用瞬间移动的技能救了猫质诺兰。而贝克尔还自以为是的设圈套想抓我们，照例爆踩他一顿收工吃饭……

贝克尔的实力除了奥义的名字变长了外没太大提升，先解决旁边的杂兵，他的奥义还是需要蓄力时间……

一直到现在都还没有镜子的消息，大家都没有什么办法，而阿林突然想起来据说在北边的山里有号称世界最深的峡谷，那里说不定会得到点什么。但是到那必须穿过加尔加修要塞，那里强盗众多，俗话说双拳难敌四手，最麻烦的是要塞还有炮台，平常根本无法接近。这时上次要我们找超ぷにぷに玉的妖精自告奋勇的给大家开路，看它自信满满的样子就姑且相信他吧。要塞前，带着两只鸡的妖精自称是妖精族的勇者（各位读者我没打错字，确实是鸡），要扫平要塞。看来山贼这份很有前途的职业当久了也会无聊的，要塞上的强盗只是用大炮轰在妖精的周围吓唬它，趁着他们注意力分散的当口，我们把左右两边的炮台一一击破，这时妖精家族的人也来了，几下就把正门撞开了。来到峡谷，狭窄的道路依着山壁开凿而成，这把有恐高症的猫女吓的不轻。在往谷底走的途中我与空之玛娜西尔维斯特结下了契约（注意……不是在曼联踢球那个）。而谷底的泉水旁猫女淘气的把一个东西扔到了水里，一个水精灵浮到水面上"你们掉到水里的是宝石还是石头？"我的天，这也太火星（老套）了吧，石头我用PP想都知道……而一旁的德尔萨斯还直叫亏了，切……短视的人，果然一会石头变成了黄昏之镜。而我们走了不久，贝克尔就到了要塞，从残存的喽罗那知道5个人就扫平了要塞，他自然也清楚是谁了，不过他也要感谢我们吧，这样他就有了自己的要塞。

要塞要把左右两边的炮台敌人彻底清除才会发生剧情，强盗的速度都很快，而且还会先制攻击（注意，因为阿林也会这招，那与敌人同时发动就会看哪一方速度快，快的先动如果我们先动那就优先解决发动了先制的敌人）。谷底的泉水那可以投入任何物品然后随机得到一样物品，次数不限，理论上应该可以在这里得到所有物品。另外，笔者在这里遇到一个 BUG，某次战斗遇到野猪使（小魔法师），打着打着还有最后一个怎么也打不死，而他也不是无限发动 GUTS，总之打了 10 多回合，逃又逃不掉，只好用丽达的“超ふっとばし”把它吹飞……得到镜子后到大篷车那可以与水之玛娜契约（可以通过电流和熔岩地带了）顺便得到物品图鉴，以后就可以在据点向猫女查看了。

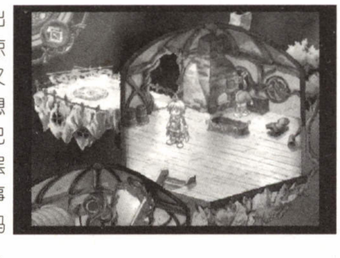
回到家里，休息的时候猫女居然要我陪她一块睡觉……汗……要是被某人知道了我的人生旅程可能就此结束啊，好歹哄她入睡了，塞尔达丽雅利用猫女的身体告诉了我猫女的身世，哎……还怪可怜的。第二天出门就听到博得森林出现大量魔物的消息，担心魔女安全的我们急忙赶去增援。进到森林后发现整个森林都笼罩在一种异常的气氛之下，到处都是怪物。来到塞尔的家里发现她倒在地上，难道她遇上了意外?? 众人不禁担心起来，结果发现原来是人老了不小心把腰给扭了……（众人立扑）问起森林异常的原因才知道圣地石柱群那里的风之玛娜不知为何力量暴走，玛娜力量的失衡导致了魔物的大量出现。在镇压完风之玛娜后，地上的一个闪光的东西吸引了大家的注意，捡起来一看居然就是与黄昏之镜对应的晓之镜，这真是得来全不费功夫啊!!这下看来打开宾梅鲁之门的必备物品已经齐备了，众人兴冲冲的来到门前，克莱因举起了手中的镜子……过了半天什么事也没有发生，怎么回事，大家正在干瞪眼的时候，突然，门前出现了一个长发姐姐的身影，“继承我的力量意志的人啊，目前你的力量还不足以打开这道门，悠久之大地，玛娜的故乡，去那得到玛娜的信赖吧，那时这扇门将为你而开。”说完她就消失了，而一旁的丽达似乎知道什么。

既然开不了门那就回去吧，刚到镇上就遇到上次在森林遇到的红发女骑士被骑士团的人追捕，“住手几个大男人对一个女人出手不可耻吗？”德尔萨斯还没等我们搞清状况就冲上去了，拜托老兄啊，你英雄救美的心情我理解，不过下次行动前先打个招呼，OK？赶跑骑士团的人，女骑士还是行色匆匆的走了。而更出乎意料的人却出现了，穆鲁!! 这次他似乎针对的是阿林，“呼呼~实力成长了不少嘛，阿林!”“穆鲁，你!!”阿林二话不说直接动手，可是和上次一样他消失了。看着阿林的样子我想问些什么，但是阿林说道：“他是我的敌人，除此以外什么都不是。”但我感觉到他和穆鲁之间一定有什么联系。

回家商量下一步该这么办，德尔萨斯小声嘟哝了一句“玛娜的力量，难道是那里?”不想被耳朵尖的丽达听到了，追问之下他吱吱唔唔的提到在阿莱基亚洞窟那不是有一个打不开的门吗，说不定就是那里，看他那副样子，丽达不放心的追问了一句“真的？”“真、真的！”但是打开门需要钥匙，在阿格斯的食料店打听到她妹妹那有钥匙，于是到采掘场得到钥匙。洞窟的深处门被打开了，但是这里除了刺骨的寒冷什么也感觉不到，洞里的寒冰中封着一只巨龙，接下来自然是倒霉的我们正好遇到破封的龙一场恶战。干掉龙眼前只有一个奇怪的机械，细心的丽达觉得德尔萨斯有什么隐瞒着我们，强逼之下他极不情愿的说出了那个充满玛娜力的地方——德郎内利村（デランネリ）。

这一路下来没有什么卡关的地方，BOSS 冰龙的全体攻击威力强横，请随时保持 130 以上的 HP，推荐阿林用ダブル强攻，主角用强化玛娜物品的技能扔红色炸弹，注意补血，还不算太难。

德郎内利处于极北之地，长年积雪，路上要经过卡·路达（**カ·ルダ**）游戏盘和雪原。艰苦的长途跋涉后终于到了那里，一进村我就感到这里有着非常充足的玛娜之力，但刚进村德尔萨斯就催着要回去，并交代我们千万不要提他的名字，而这里不少人似乎都认识他，连他的全名波丘姆·乌拉拉·德尔萨斯·德尔瓦路多（天……好长啊）都能叫出来。我们正奇怪呢，谜底马上就揭开了，自称村长女儿的少女是他妹妹……而他是因为某个原因出走得不到村长老爸原谅的儿子……现在为了打听悠久大地的情报只有去找村长了，果然村长态度很冷淡，以至于丽达忍不住为德尔萨斯报不平了，“你怎么能这样啊，他怎么说也是你的儿子呀，怎么可以这么冷淡!!？”但这样的话自然无法改变老人的态度，当我问起悠久大地的事他却要我们通过游戏盘那的试练，也是当初德尔萨斯不愿接受而因此出走的试练。完成试练后，老人很高兴，原谅了德尔萨斯还摆宴席庆祝。宴会上丽达又问我为什么要帮她，“没什么理由，就是想帮你。”我回答到，心里的那份感情其实已经在成长，只是我不懂如何适当的表达罢了。按照约定，村长告诉了我们他知道的事情，传说玛娜的世界由火、岩、水、空 4 大玛娜掌控，想要到达那里必须经过雾海之森。



第一次到游戏盘可能玩家会被林立的棋子弄花眼，其实路很简单，经由外围走到对面，再从中间穿过棋盘就可以了。路过的雪原上有玛娜物品唤雷针，千万别错过了。试练的内容是用破坏弹把白色的棋子推到光点上就可以了，白、黑棋子都能推，可直线也可斜线推，白色棋子每次移动两格。

穿过森林来到了悠久大地，但是这里却是一片衰败的景象，玛娜的力量也很微弱，终于见到了四个玛娜长老。“哈哈，很久了，这片大地终于再次有人类来访。炼金术士活跃的时代也是玛娜世界繁荣的时代，我们把玛娜力量借给他们，他们也让我们活性化，互相共存。但时间流逝，术士渐渐减少，玛娜的活动也沉静下来，那样的影响对于这片大地的影响直到现在。追寻伊利斯的身影来到这里的人类啊，那女孩到这并得到了我们的信赖，接下来请向我们证明你对玛娜的了解吧。去普罗莱司玛普路（**フローレスマーブル**）遗迹得到**プライマルジェム**吧”

雾海之森过了吊桥的黑色石柱可以源素还原，穿过悠久大地才可以到玛娜世界找到四长老，旁边的炎玛娜的商店是用ペンデローク做货币的，作成的材料ペンデローク破片在采掘场得到。与水长老对话可以得到玛娜物品エリクツール。回去原来的世界要从右上的转移之门传送走。

回家后想起以前遇到的术士鲁罗内曾经提到过东方有关遗迹的事，顺利在阿格斯找到她得到遗迹的位置。在遗迹顶部的水晶前丽达救了我的命，她让我避开了守护兽的突然袭击，战胜守护兽后得到了**プライマルジェム**回去交差。终于长老们承认了我们的实力，并给了我伊利斯的戒指——开门的最后一个钥匙。宾梅鲁之门打开了，我也知道了伊利斯系谱的真正意思，就是象她那样天生具有操控复数的玛娜妖精的能力的人的统称。

遗迹里通过不同的传送阵前进，通过记录点旁的传送阵能与命之玛娜契约，守护兽水晶独角兽速度比较快攻击力也很高，好在唤雷针对它特效。

眼前展现在我们面前的是通天之道（天へ续く道），上山的路还真崎岖，到达某处我们看见了一只小动物，他似乎受伤了，给他救治之后他开口说话了：“谢谢，到我们的村子坐坐吧。”原来他是属于幻兽（管他的，反正猫都能成人，那兽开口说话也不奇怪……），在幻兽村幻兽交会了我变身成他们的摸样，这样我们就可以通过狭窄的路了。继续刚才的路往上走，终于到了传说中的天空都市阿班贝利，在收拾掉占据

顶部的伊利斯的工作室的魔物后我们见到了她遗留下来的信息。在离开都市的时候阿林提出要独自行动，并说出了一个令大家感到震惊的事情，他是穆鲁创造的人工生命体，寿命将至。看着他的背影我本想说什么的最后还是作罢，因为那毕竟是他自己的决定，作为同伴我只有支持他。目前我要做的事情就是全力作出水晶并阻止疯狂的穆鲁复活曾经毁灭阿班贝利的多里斯梅基司德司（**トリスメギストス**）。

幻兽之里学会变身后才可以到达阿班贝利，通过下山口往下的下水道可以直接通道卡波克的下水道。注意：到达工作室后记录点旁边的传送阵是到妖精之家的传走了就要绕老长的路才回得来了。书斋里通过蓝色的窄石桥可以得到光之玛娜，就可以得到遇敌率下降的特技了（大开心！！）BOSS 可以反射魔法攻击，有阿林在轻松解决。战斗后自动得到アロママテリア，可以进行玛娜妖精的属性变身。

玛莱塔

回到卡波克镇，又看见贝克尔在逼迫红发女骑士，操家伙上啊，好久没那么爽的扁过人了。救下了名叫玛莱塔的女人后得知贝克尔居然是她哥哥，天……这个反差也太大了吧。这时塞尔达丽雅传话叫大家到她那去一趟。原来她和我奶奶还有穆鲁是以前魔法学校的朋友，穆鲁的研究是强制的进行玛娜间的融合，这会导致多里斯梅基司德司的复活，进一步导致整个世界玛娜力量的急速流失，那时可能世界都会毁灭。穆鲁一直认为塞尔达丽雅和我奶奶的思想太过于保守，而她们也反对穆鲁的激进，所以渐渐疏远。现在有了赤水晶的他很可能融合玛娜的力量成功，把所有的力量集于自己一身。在塞尔达丽雅的指点下，我们来到了马其司塔得到了制作水晶必备的**ギルギィの**杖。

与塞尔达丽雅对话后去找德尔萨斯的村长老爸打听到塔的方位，塔主要分 5 层，前四层要对水、风、炎、地四个守护者，到地守护者时要先回德郎内利村发展剧情后再去要塞再次暴踩不死小强贝克尔后得到。塔顶的水晶守护者还是用大招招呼，唤雷针对他特效。

刚回家休息一会，阴魂不散的贝克尔又送来了挑战书，这次地点在野外演剧场，为了华丽的将他轰至天外，我们依约抵达。这次玛莱塔狠狠的把贝克尔打醒了。

这次是两连战，首战先解决后排的骑士，然后是小野猪（它的实力比骑士还强-.-我无语了）。贝克尔的最强招对全员削减约 90 左右 HP，唤雷针攻击效果比较好。

回到镇上听说阿格斯停了 15 年露天开采要重新开始了，经阿格斯到采掘场看到采掘机开始工作，但是其巨大的声响却惊动了远处火山里栖息的火**トカゲ**，前去灭之后意外得到了最后一个制作水晶的道具——**グライブエッグ**。在伊利斯的住所遗迹内又遇上了穆鲁，看来他打算对我动手了，这次又是丽达救了我，塞尔达丽雅告诉我丽达的生命快结束了，要加紧啊。可是我真的有能力作出水晶吗，承重的压力使我对自己的能力产生了怀疑，晚上我来到圣地想静静。丽达出现了：“我不想死，我想和你一起活下去，去见识这个世界的

一切！！”是啊，我何曾不是这样想的，所以我一定要也肯定能作出水晶和我喜欢的人一起活下去！！！！ 现在的我心中不再迷茫。

火山ヴィラント．バス的 BOSS 很弱，用冰属性攻击的玛娜物品就可以比较轻松获胜。

去向玛娜长老打听作成场所时得知，这个世界目前的玛娜力量还不足以作出水晶，必须启动阿莱基亚洞窟内的反应炉才能产生足够的玛娜力量。洞窟深处的反应炉前打开了隐藏通道，里面我们居然发现了幽灵帕梅拉的肉身，去阿格斯把她带来她才想起自己原来是作为镇压门口冰龙的活祭品被冰封在此的，不过过了那么就她也习惯了幽灵的状态，不想成佛了……在她的帮助下我弄懂了洞窟中石碑的意义，在中间的黑色石碑处我将之缓缓念出，果然反应炉启动了，顿时，不止是这里，世界的各处，悠久的大地，玛娜的世界到处都充满了玛娜的力量。

对话完成后就去阿莱基亚洞窟上次与冰龙交手的地方，进入新出现的洞窟，调查中间喷出冷气的洞口后，退出到记录点上有岩浆的地方发生推动句石堵住洞口的剧情，再进入洞窟发现石碑上的冰融化却不认得上面的字，回阿格斯找帕梅拉，调查所有的小石碑后到中间的黑色大石碑处调查即可。

回到玛娜大地，长老指引我们到玛娜大地封印的始祖空间**サイレンツア**去制作水晶，在那里最深处的制作台前，我深深吸了口气稳定了自己的情绪，“我要帮助丽达，一定要成功，拜托了！”光芒闪耀，我成功了，赤水晶再度回到丽达体内。接下来就是去阻止疯狂的穆鲁了。刚回到地上，大地一阵颤抖，大批的魔物出现在城镇里，看来穆鲁的实验也到了尾声了。先回到卡波克救治被袭击的村民，在下水道的深处，已经恢复了最初正气的贝克尔与大家合力做掉了做恶的魔物。再到伊利斯住所遗迹，穆鲁

果然在那，阿林拼尽全力的一击还是没能奏效，而他自己的生命之灯也熄灭了……（伤心啊……555……）。

始祖空间内可以得到会飞行的怪异生物，这时如果马上返回卡波克就可以得到左边塔上的宝箱，打完这里再去就没有那个宝箱了，最里面调查右边的鸟雕像后发生剧情得到赤水晶；返回卡波克要先消灭一定数量的ケンヘル后 BOSS 才会在下水道左下角出现。她最烦人的就是附带魅了效果的攻击，还有会加速，其他的招数一般。从住所遗迹中间的绿色环中可以传送到通往最终迷宫的转移之门。

终结的一刻终于到来，阿林全力的一击还是伤到了穆鲁，再加上不知哪个环节出的问题，复活出来的多里斯梅基司德司反到是把他还元消灭掉了，自作孽不可活啊。打败多里斯梅基司德司后终于迎来了结尾。当然是 HAPPY ENDING 啦，连阿林也没事呢:）

一进要塞不远有一处有岩浆的地方，从那旁边走到路的尽头再变幻兽可以继续走，再利用飞行就可以得到极为宝贵的真红的玛娜石。绿色的传送阵是到妖精之家的。打开被电封印的门要先到左边调查光球再依次调查其他的光球后就可以打开。最终 BOSSHP 很多，约 30000 左右，同样的雷属性攻击特效，丽达推荐用とびげり攻击（最好再提升她的攻击力），BOSS 的源素还元附带即死效果，如果克莱因中招就麻烦了，所以如能作出多个全体绝对防御一回合的エーデルトーン就轻松多了。

ps：结局 2：游戏结束后提示记录，之后读取最终战前的记录，返回家里就可以得到游戏盘出现隐藏迷宫的消息，用飞行进入左边石头上的入口，在里面可以再次把阿林招进队伍。然后进行最终战就可以进入结局 2，结尾歌曲变化。

吉野家 YOSHINOYA

责编：短笛
文：牛肉饭之神 寒火

写在最前面

朋友，如果你不愿遭受肉体与精神上的双重摧残，如果你不忍轻易折耗掉你心爱的手柄的寿命，那么，请你慎重选择玩与不玩这个游戏，切记，请慎重。如果您的信念足够坚定，那么，请继续向下看笔者用血与泪铸就的这篇攻略吧。

吉野家的练习场……

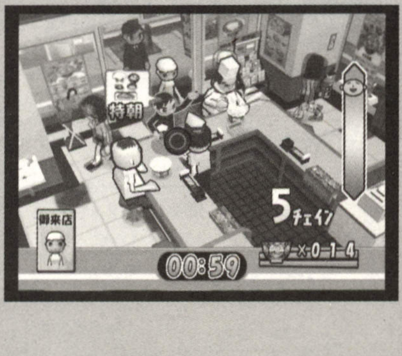
既然您已经选择了受难，那么就敞开胸怀，一起享受这地狱的洗礼吧。游戏除了OPTION以外一共有三个模式，最主要的任务模式放在后面说，先说自由模式和吉野家百科。自由模式的话很简单，只要是通过了的店铺，都可以在这里自由选择，然后尽量取得高分爬上分数的排行榜。吉野家百科分为吉野家问答和吉野家年表。吉野家问答由简到难分别是初级、中级、上级，十道题答对七道就可以进入下一个程度，上级通过可以得到隐藏人物特田盛夫。其实十道题除了选项的位置以外，根本就没有变化，所以只要是正常的地球人的话，四遍以内怎么也能打过去了吧……

抛开闲杂的七七八八，再次确定您必死的意志后，便抛却一切希望，随我踏入这不归的任务模式吧。包括隐藏角色在内，这里一共有四具即将成为烈士的肉身供您挑选：各方面都平衡的初学者适用人物吉野牛之助，同样适用于初学者以低失误率著称的大森あかり，擅长为客人领位的中级者首选特田盛夫，还有速度极高但失误率也同样极高的上级者专用的小泉井枝。

在体验苦难之前，大家还是先在研修关里了解一下相关的界面和操作吧。

首先是界面，画面的左下角是来客牌，有客人进店的话，这里会有相应的表示。但在游戏的过程中，没有人会有闲暇看这个牌子的，况且客人会源源不断的进来，这个地方就当它是浮云忽略掉吧。正下的制限时间和右方的好感度槽是决定生死的关键，时间结束未完成任务以及客人的好感度降至槽底都是玩家您速死的不二良方，如果您玩这个游戏是为了体验GAME OVER之快感的话，请密切关注这两个地方哦。右下角则是卖出餐点的总份数和连续成功接客的连击数，如果您同我一样是在正正堂堂的享受正常游戏之蹂躏的话，那么还要附带着注意这里，所有的过关条件都与这两个数字有关。

游戏的操作从上手的角度来说很简单，但是对于这个从第一关开始便要求操作熟练的变态游戏，大家还是不要忽视这些基本中的基本为妙。其实整个游戏，无非就是用十字键或者左摇杆控制人物的走动，加上L1、L2、R1、R2中的任一键一起按便成了跑动——值得注意的是，您在店里纵情狂奔的时候，可是会不断降低客人的好感度哦……



客人进店的瞬间，在空位上按下△□○×的任一键，便可以招呼客人在指定的座位坐下，如果没有被引导座位，客人则会自己找个看起来很爽的位置坐下，然后就是玩家您很爽的手忙脚乱喽。走到坐下的客人面前，餐台上会出现相应的△□○×代表客人点出的食物，以最快的速度按下相应的键，这个客人就算被摆平了。但是如果按错了键或者在顾客大人等急发怒之前还没有送饭上来的话，就等着看好感槽在客人愤怒的大头爆炸声中狂降吧，哦呵呵呵呵……另外非常有必要说的是游戏的连锁系统，如果有两名或者两名以上有着相同需求的客人挨着坐在一起（比如三个△挨着坐），给其中一人送饭的话，所有人都会得到自己的餐点，不但会出现类似必杀的停顿画面，制限时间也会随着连锁人数的不同而有不同程度的增加，四人以上的连锁，更会出现超必杀效果的CUT-IN哦。这种连锁，不但可以一下解决一片人的需求，其增加的奖励时间在后面的变态关里也经常是必不可少的，一定要熟练掌握这包含了领位·合理等待等技巧在内的连锁技能啊。

另外，在后期的店铺里，同屏内是不可能显示所有的席位的。当屏幕外的席位有客人时，画面正中会出现一个白色的大圆，其中用白色的小手指示着有客人的方向。当客人等急的时候，小手会不断闪烁红光，别犹豫，赶快用凌波微步奔过去吧。

让我们一起膜拜现代心理学吧。若非心理学家们发现穿着不同的人们有着各自不同却固定的饮食习惯，在千变万化客人的千变万化的要求中，这个游戏恐怕就只剩下体验GAME OVER的快感了……基本上，身着草绿及浅蓝色调的客人会点△餐，通常是白色或淡紫色装扮的会点□餐，黑制服的男学生和粉红衣服的少女与欧巴桑会点○餐，深蓝色的男人们会点×餐。让我们再膜拜为了减轻我们负担而奉献着的客人们吧，他们不但会根据自己的衣着点餐，就连样貌身高体重也是尽量去长成一个样子的……所以尽管各关会出现的客人不一样，但每一关的客人种类都是不变的，只要观察一下，就可以在客人进门的瞬间知道客人要点△□○×中的哪一个。这在后期，也是必须掌握的技能，防止手忙和脚乱。

上帝的一大乐趣便是让你在一帆风顺时遭遇暴风雨。每隔一段时间（一般是连击数到达某个数值），便会出现十秒左右的混杂时间。在这个时间段里，进店的客人移动速度加倍，来店客人的速度加倍，总而言之，在这段疾风骤雨般的时间里，玩家必须保持高速且有效的移动，准确无误的送餐，遇变不惊的决定接客先后顺序，才有可能避免任何一位客人的愤怒离去。另外，也是在这段牛马嘶嚎的时间里，每个店面都会有的独立外卖柜台会出现一位身着紫红色外衣的女顾客，其所点的必然是○餐，而且接待成功还会增加少许制限时间，但由于外卖柜台通常位置比较偏僻，所以提醒诸位千万不要忘记。

以上就是接客模式的所有操作，说回来其实无外乎迅捷的跑位，对△□○×按键位置的极端熟悉，加上灵活的反应及无误的手脑眼配合。但其中的任何一点达不到游戏的要求，就请如同吉野家牛肉饭的牛肉一样慢慢忍受中火的煎熬吧，哦呵呵呵呵呵……

吉野家是运动场……

俗话说"贼船能上不能下"，既然已经通过了修炼走到这里，那就别再罗嗦，开始吉野家各分店的巡回之旅吧。想中途逃跑的话，看看那边的坟区，除了在工作中长时间短程加速跑吐血而死的，被客人繁杂的要求搞到头晕喷血而亡的，受不了不满客人离去的强大精神压迫咳血而终的，基本就是逃兵被抓到后活活打死的了，你可要考虑清楚后果哦。

看在是初学者的份上，整个吉野家巡回之旅就从小规模的站前店开始吧。在所

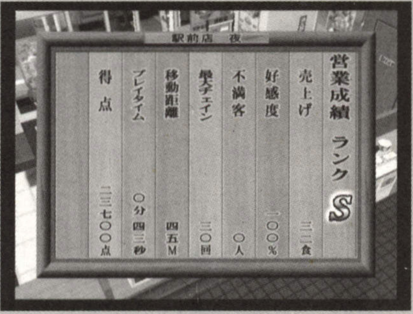
有的吉野家分店，玩家只需要工作一天的时间，将一天中的三个时间段的工作全部完成就算大功告成。站前店的任务指标是晨场卖出50份餐点，日场40份，夜场连续30份，记住，是连续30份哦，中间只要有一位客人愤怒而走，前面的所有努力就都白费了。站前店一共有6个席位整体呈U字型排列，只要不在混杂时间将角落的外卖柜遗忘，基本没有什么要特别提起的事情，毕竟还只是上手增加熟练度的一关嘛。

既然站前店可以没有问题的通过，那么就到商业街店去看看吧。商业街店共7席，呈底部很宽的U字型排列，由于从这个店开始就已经至少有两个席位暴露在屏幕之外，所以一定要注意合理的跑动。但是跑到满店尘土轻舞飞扬，就算把顾客大爷们都伺候好了也必然难以避免营业失败惨遭封杀的结果，所以我说，合理跑动嘛。晨场、日场和夜场分别是70份、50份和连续40份。

繁城胜景多俗物，乡郊野外总逢春。喂……到郊外店可不是来泡MM的啊，再说日本的女人哪有中国苏杭的江南美女好，那个水灵，那个秀气，那个……咳……言归正传，总之这里就是郊外店，7个席位呈直角状排列。从席位的分布来看，难度并没有增长，但晨场和日场的要求增加到了80份和60份，晚场依然是40连击，如果对游戏的操作依然不足够的熟练，那就在这荒郊野外郁闷吧。记住，苦练基本功，才是顺利过关的王道！

哼哼哼，能够到达这里，你也算是不简单了，不过从这里开始，只靠基本功的话，已经是不太可能的事情啦。繁华街店，仅6席的店面其中还有5席并排排列，从地形的角度看，几乎是最舒服的一关，其实则不然。抛开席位间距的微妙增加不谈，本关晨场的要求是全游戏最高的90份，一向难度最低的日场也有70份之多，仅靠起始的制限时间是不可能完成任务的。解决问题的唯一方法——连锁。利用5席并列的方便，尽可能的把相同需求的客人安排在一起造成连锁，以这种方法来增加时间。至于对键位的熟悉，跑位的迅捷合理，对客人形貌衣着的识别，应该已经不用思考，到达了下意识的条件反射水准……这到底是在玩游戏还是在受驯啊……相比之下，晚场的50连锁倒不算非常有难度了。

想必各位已经多少有了些被虐待的快感了吧，下面，让我们来攀上快感的新高峰吧——大型店！10个席位，呈两角均为直角的Z字型排列，从餐台的一端跑到另一端，就几乎已经超过了一般脾气的客人的忍耐时间，而且独立的外卖柜隔开了两组各有4席的餐台，制造连锁也显然不会有繁华街店的便利。不论是晨场及日场的85份与70份，还是晚场的连续50份，对即使能打到这里的玩家，都是莫大的考验。特别是晚场的50连击，在高密度的混杂时间里手忙脚乱而一个不留神使得前面的49连击功亏一篑的朋友们，请爱护你的PS2，请爱护你的电视，请爱护你自己的身体和周围的一切无辜用品……



吉野家是驱魔场……

如果你以为吉野家只是跑跑步接接客而已，那么，太天真了！如果没有一套厨艺防身，想在这个弱肉强食的吉野家地狱生存，那只是个笑话。吉野家的七不思议，除了上面所说的乱葬岗之外，另一个有名的则是每天游荡在每一家吉野家的品食之鬼。在夜深人静，完成了一天的工作时，所有不能做出足以让这些地缚在吉野家的孤魂野鬼黯然销魂的牛肉饭的店员，都已经在这世上被人间蒸发掉了……

一年战争时期的著名机师阿姆罗说过："不是想做，而是非做不可！"那么，硬着头皮也好，充满快感也好，苦练厨艺，驱走那些妖魔鬼怪吧！

作为吉野家巡礼第一站的站前店，理所当然也继承着吉野家的七不思议，不过客人稀少的地方敌人也不会很强，一样是作为练手吧。这次的对手一看就是生前因为贫穷致死，自称是陶艺家的家伙，既然生前就穷困潦倒，所以随便打发一下也就可以过去了。所有的驱魔胜负都以一杯大麦茶为开端，当蓄力槽到达偏后方阴影的中间部分时，看准时机按下○键，就

可以接出评价为优的茶水了。随后对方会说出料理的名字（由三个连续的△□○×表示），记下后迅速按照正确的顺序复述出来，进入料理的正式部分。吉野家官方规定盛饭要分为两次盛，第一勺尽量等到蓄力槽到满再按○键，第二勺则要在阴影区中心偏左或者偏右的部分按○，这样在盛饭的部分也可以得到优的评价。然后是相对最有难度的加料（肉和葱），下方的蓄力槽依然是自动前进后退，而上方槽则由玩家用十字键的左右自己控制，当两个槽同时在阴影区的中间时，按○，就大功告成了。说起来很简单，但是上方槽运动起来极其难以控制，把这一关搞好，几乎可以说驱魔胜负就没有问题了。接下来是加料的火候，依然是在蓄力槽到阴影的中间部分按○。整个加料与加热的过程是一起出评价的，一般情况出优的评价非常艰难……最后同时也是最关键的部分了，一碗牛肉饭，可以没有米，可以没有肉，但是绝对不能没有料理人的真心！（但是只有真心的牛肉饭别说孤魂野鬼，连一般的顾客都会杀了你的……）不要怜惜你的手柄，不要心疼你的手指，在心中树立起高桥名人的伟大形象，疯狂的连打○吧！总而言之，只要在各个环节中没有"不可"的评价出现的话，随便几碗饭就把这个穷鬼打发出去了。

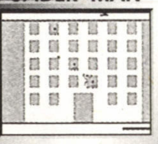
不愧是商业街，就连踢场的鬼都是OL（Office Lady，职业女性），好在这也是个生前空追求档次全无内涵的女人，随便做碗说得过去的牛肉饭也就搞定了。和上一关一样，每一个有评价的地方分为优、良、可、不可这几种评价，基本上只要全是良，就可以打发过关。但是如果在某一个环节动作慢一些，导致敌人的怒气槽满值的话，你的危险可就来了。这种时候，不要畏惧，继续抒起高桥大神，疯狂的连打○键，用眼神来战胜她！整个过程几乎都是由偶尔才有个良并且真心注入足够的话，就可以做出闪耀着光芒的"特上"级别牛肉饭，更甚至出现整个宇宙空前绝后的"至高"级！

繁城胜景多俗物，乡郊野外总逢春……本来以为郊外店的鬼会是个阴郁忧愁、我见犹怜的动人女鬼，可在深夜的最后一拨客人散后，怎么进来这么个全身土气一看就惹人厌烦的胖孩子！自称是传说中的古田家的长男，在巡游各地吉野家的旅途中客死此地。既然生前就已经是吃吉野家的高手，那么应付起来就有点麻烦了……同时，这死胖子也是第一个点套餐的对手，在加完牛肉和葱后，要依照左边的提示按顺序在高速滚动的传送带上迅速拿下要求的佐餐，中间拿错一个的话，整个加佐餐的步骤就要重新开始，而且只有在要求的食物第一次出现时就将其拿下，才能得到优的评价。而且从这个胖子开始，没有做出"特上"或者"至高"级别的牛肉饭，是根本不可能侥幸过关的，大家努力吧……

这……这是什么？机器人？！这传说中的七不思议实在是越来越诡异了。在繁华街店不断的制造连锁才喘着粗气过关的玩家们，再次迎接这苛刻到变态的挑战吧。在例行的大麦茶过后，机器人连续要了两道食物，不过是多记三个按键而已，倒没有什么难度。可在做出连机器人都感动到流泪的"至高"牛肉饭后，这破烂机器竟然又点了一套套餐！所幸要做的是和郊外店的死胖子相同的牛鲑套餐，轻车熟路之下，倒也再做出一个"至高"搞定。

当得知眼前这个刚刚走进店里的偏执老人生前是美食家的时候，我已经没有了任何惊异的感觉，被这惨无人道的资本主义吉野家社会摧残到彻底麻木了。大型店一天的磨练，不论是意志，还是瞬间奔跑的爆发力，我已经有了不输给卡尔刘易斯的自信。不就再是几碗"至高"吗？做出来就是。而美食家老头却意外的好伺候，只要吃了一碗"至高"的牛肉饭就表示出了满意。不祥的预感果然应验，老头接下来犹如连珠炮般一口气点了三道料理，完全没有心理准备的我险些便败倒在"△□○×△□○×……"的密集攻势之下。不过多少的难关都咬牙挺过来了，哪能输在这里！打着至高的饱嗝，老头心满意足的走了，倒在柜台下的我认真的思考自己死后将会是哪一家的七不思议……

AMERICAN MARVEL HEROES
美国漫画英雄杂谈

SPIDER-MAN


■ATARI 2600
■1982
■漫画英雄游戏第一作，控制蜘蛛侠爬到大楼顶端，拆除炸弹并抓获恐怖份子。

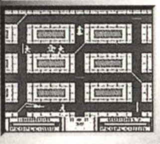
SUPER GRAN

■多平台
■1984
■对我国玩家来说是款陌生的游戏，在当时却是典型的跨平台作品。

QUESTPROBE

■C64
■1984
■以漫画英雄为主角的三部曲，首部曲为绿巨人，然后是蜘蛛侠和神奇四侠。

注：C64是Commodore 64的简称，是美国科摩多尔公司生产的PC，被认为是PC游戏的始祖级机器。C64是和苹果Ⅱ（Apple Ⅱ）和雅达利XL（Atari XL）同一时期的产物，在当时来说CPU强劲，发色数高，音效极佳，兼容性好，是众多游戏的理想平台。从1982年诞生到1993年停产，C64一共卖出了2200万台，比所有麦金托什主机的总和还要多。

SUPERMAN:THE GAME


■C64
■1985
■在城市街道内拯救将死的百姓。可选择二人游戏，扮演超人和死神。

注：7月4日是美国的独立日，相当于美国的国庆节，借此来表现美国上尉爱国的光辉形像。

CAPTAIN AMERICA DEFIES THE DOOM TUBE

■多平台
■1987
■本作发售于7月4日。美国上尉将粉碎MEGALOMANN博士妄图统治美国的阴谋。

编蝠侠

BATMAN:THE CAPED CRUSADER

■C64
■1988
■C64上最好的蝙蝠侠游戏，大量在电视剧里露面的坏蛋及名场景纷纷登场。

SUPERMAN

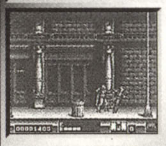
■街机
■1988
■游戏比较单调乏味，将三个几乎重复的攻击动作加入到一部作品中。

忍者神龟

组队战斗

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

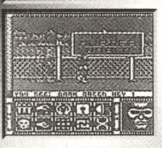
■街机
■1989
■KONAMI的经典动作游戏，主角是非常熟悉的忍者神龟，可四人同台作战。

BATMAN


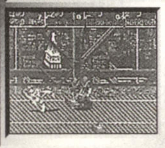
■多平台
■1989
■同年《蝙蝠侠》电影上映造成本作热销，各平台版本均有细微的差别。

THE AMAZING SPIDER-MAN

■多平台
■1990
■普通的蜘蛛侠游戏。本作是少数几个在C64主机后期才登陆的游戏之一。

X-MEN:MADNESS IN MURDERWORLD


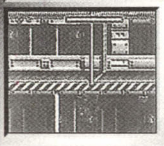
■C64
■1989
■本作的解谜成份远远大于其动作要素，在当时获得了多数玩家的一致好评。

TMNT:TURTLES IN TIME


■多平台
■1991
■横卷轴清版类ACT，街机版支持四人作战，本作只支持两人游戏。

BATMAN

■街机
■1990
■雅达利根据电影版制作的街机横版动作游戏，完全忠于电影版的情节和场景。

SPIDER-MAN


■MD
■1991
■和"超级忍"类似的跳跃、攻击系统，是MD上较有代表性的动作游戏。

CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS

■街机
■1991
■DATA EAST的一款横卷轴清版ACT，类CAPCOM风格，可两人合作过关。

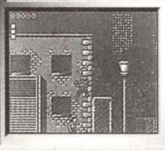
CAPTAIN COMMANDO

■多平台
■1991
■CAPCOM非常经典的横卷轴清版ACT游戏，可选四个角色，必杀技各不同。

TMNT:THE HYPERSTONE HEIST

■MD
■1992
■上一部作品的街机移植版，和SNES版一样，本作也只支持两人游戏。

注：SNES为SFC超任的美版名称。

SPIDER-MAN:RETURN OF THE SINISTER SIX


■多平台
■1992
■关卡设计过于重复，大多数战斗都发生在平地之上而非墙壁屋顶。

X-MEN

■街机
■1992
■最早出现在我国街机厅的X-MEN横版ACT类游戏，控制手感极佳，角色多。

TMNT:TOURNAMENT FIGHTERS
■多平台
■1993
■唯一的忍龟对战游戏，除了街机版外，SNES版是最优秀的，可与街霸媲美。

BATMAN RETURNS
■多平台
■1993
■92年《蝙蝠侠归来》上映，KOANMI为SNES制作的本作最为出色。

SPIDER-MAN
■SNES
■1994
■系统允许玩家做出各种各样的动作，不过全部的关卡都在建筑的内部。

THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN
■多平台
■1994
■类似于世嘉的"格斗三人组"系列，操纵超人进行横版过关的任务。

X-MEN:CHILDREN OF THE ATOM
■多平台
■1994
■本作和美版街霸Ⅱ齐名，X-MEN可以跳出屏幕，特殊移动，必杀华丽。

聪明的CAPCOM

BATMAN FOREVER
■多平台
■1995
■由同名电影改编，采用了"真人快打"和"超级忍"结合的游戏方式。

JUSTICE LEAGUE TASK FORCE
■多平台
■1995
■正义联盟（漫画英雄组织，以超人、蜘蛛侠等为首）首次在游戏中集合。

MARVEL SUPERHEROES
■多平台
■1995
■CAPCOM出品，质量上乘。人物超多，都是耳熟能详的漫画英雄，包括蜘蛛侠。

X-MEN:MUTANT APOCALYPSE
■SNES
■1995
■本作为街机版完美移植，还有一点原创要素，X-MEN爱好者们不要错过。

SPIDER-MAN:WEB OF FIRE
■32X
■1996
■动画流畅，背景画面细腻，本作以画面取胜，流程相应较短。

机能问题

MARVEL SUPERHEROES VS.STREET FIGHTER
■多平台
■1997
■CAPCOM"X-MEN对街霸"后继作品，土星的4MB扩张卡在本作中大显身手。

X-MEN VS.STREET FIGHTER
■多平台
■1996
■CAPCOM模仿格斗之王的形式创造出X-MEN对街霸，梦幻般的人物同场对决！

BATMAN BEYOND
■多平台
■2000
■画质粗糙，极为恐怖的操作延迟，感觉异常乏味。一小时内即可通关。

SPIDER-MAN
■多平台
■2000
■先PSone后DC，3D的蜘蛛侠更好玩，游戏自由度较高，动作多样化。

SUPERMAN 64
■N64
■1999
■拥有超高难度的一部游戏，就连训练关都难以完成。

MARVEL VS.CAPCOM:CLASH OF SUPERHEROES
■多平台
■1998
■改进型作品，增加了很多非常熟悉的人物，必杀技的华丽程度大幅增加。

MARVEL VS.CAPCOM2
■多平台
■1999
■增加了新人物和必杀，画面大幅提高，还可用记忆卡使家用机与街机连动。

电影宣传

BATMAN VENGEANCE
■多平台
■2001
■改编自同名动画，拥有较高质量的画面及分镜效果。故事流程较短。

SPIDER-MAN2
■PSone
■2001
■内容与前作相似，又受到其他游戏广告干扰，故本作销量不佳。

SUPERMAN:MAN OF STEEL
■XBOX
■2002
■本作的画面相当绚丽，但蹩脚的操作和不断闪烁的画面是本作最大的缺点。

X-MEN:NEXT DIMENSION
■多平台
■2002
■3D化的X-MEN格斗游戏，一对一横版动作游戏，干掉敌人后进入下一关。

回归

TEENAGE MUTAT NINJA TURTLES
■多平台
■2003
■最新一作，采用了卡通渲染技术，令忍龟以3D形像登场，游戏动作流畅。

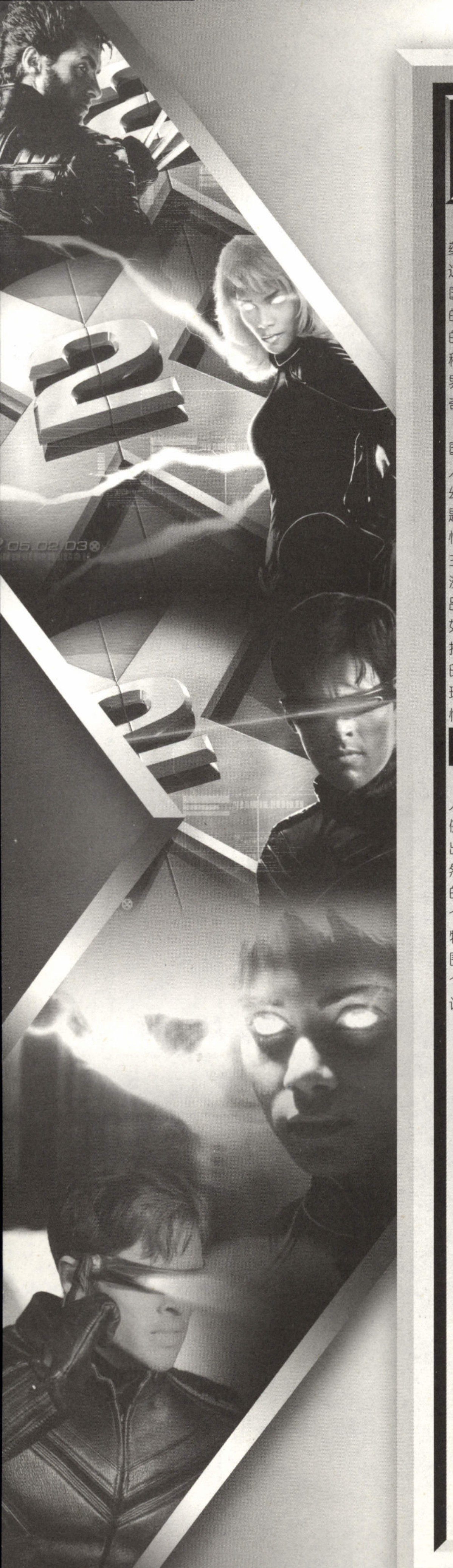
BATMAN:DARK TOMORROW
■多平台
■2003
■由日本游戏厂商开发的蝙蝠侠，发售前曾数次延期，视角设定不是很好。

SPIDER-MAN
■多平台
■2002
■基于电影情节的动作游戏，画面非常细腻，蜘蛛侠的动作最为丰富。好玩。

SUPERMAN:SHADOW OF APOKOLIPS
■多平台
■2003
■超人终于驾临PS2，但本作依然保留有前作的种种缺点，遗憾。

THE HULK
■多平台
■2003
■根据李安导演的同名电影改编，画面清爽，动作丰富，操作简单。

X2:WOLVERINE´S REVENGE
■多平台
■2003
■以电影《X2》的金钢狼为主角的一款3D动作游戏，情节基于电影，画面细腻。



美国漫画英雄杂谈

美国是一个历史短暂的国家，没有深厚的文化底蕴，没有神话，没有传说，没有民间故事。或许正是因为这个原因，美国人需要拥有属于自己的文化和故事。美国人崇尚英雄，个人英雄主义尤为受到关注，而超人们的故事，也自然成为美国作家、漫画家乐于涉足与挖掘的题材，美国人在这样的文化氛围下慢慢被熏陶成一种特殊的超人情结。从 20 世纪中叶开始风靡美国和世界的漫画英雄有：超人、蝙蝠侠、蜘蛛侠、美国上尉、神奇女侠、闪电侠、X 战警……不下三十位。

美国漫画重外表、重幽默，不重故事情节。所以，美国漫画和根据漫画改编的动画、真人版影视作品，都给人一种幼稚的感觉。许多人称美国这类作品为“弱智科幻”、“弱智动画”，从故事的内涵上看，所有的故事主题都是一样的——正义战胜邪恶。虽然美国漫画情节性弱，但并不表明美国作家缺乏编撰故事的能力。其最主要的原因是：美国文化制作单位资金雄厚，他们制作漫画、动画和影视的目的，不完全是为了推销影视作品，更重要的是为了带动影视和图书之外的周边产品，如相关游戏、玩具、商标、歌曲唱片等等。只要能把形象推出来，并经过不断地重复加深其在 Fans 们心目中的印象，就达到了目的。而高科技的制作手段、幽默的表现方法又可以弥补情节较弱的不足，所以，故事的严谨性与合理性就显得不是那么重要了。

你认识他们吗？

在多达 4700 名的美国漫画角色当中，有三、四十人代表着英雄、正义、力量等正面的形象，虽然这些大侠的故事由不同的作者想像并由不同的写作班子创造出来，但是，如果将他们的故事进行比较，你会发现，虽然故事由不同人写出，千变万化，但隐藏在故事核心中的结构却是大同小异，有着惊人地相似性，这也从另一个侧面证明了美国漫画重外表、重幽默而不重情节的特点。这些超级英雄整天在美国的领空甚至在世界范围内翱翔，不是跑到哪部电影中大显神通，就是跳入这个游戏里一试身手，说不定某天你也会撞到一个，你能认出他们来么？

超人 SUPERMAN

美国漫画英雄的代表、领袖。氪星人，还在襁褓中时由于家乡氪星即将爆炸而被父母用飞船送到了地球，被肯特夫妇收养，取名为克拉克·肯特。超人吸收了太阳系太阳的光能而茁壮成长，获得常人所不具备的超能力——力大无比、最高能以光速的速度飞行，双眼具有 X 射线及红外线功能（透视、高温灼烧）。超人也有弱点，那便是来自于家乡氪星的“氪石”，即使只有鸡蛋大小的一块就足以令超人软弱无力甚至死亡。

长大后的克拉克成了《每日星球》报的记者，每当有邪恶势力或者人民生命安全受到威胁的时候，他都会换上那身著名的超人装——胸口有个大“S”字样的蓝色紧身衣，红色的披风，套在外面的红色内裤以及红色长靴——以闪电般的速度赶到需要他的地方。

1978 年电影《超人》在美国上映，创下了 3 亿美元的票房记录，超人由克里斯托弗·里夫扮演，其形像高大俊朗，成为超人的代表和化身。随后“超人Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ”三部电影分别于 1981 年、1983 年和 1987 年上映，但反响都不如第一部。

与此相对，由 ABC 电视台拍摄的《超人》电视剧却越来越受欢迎，剧集着重刻画了克拉克和露易丝的感情进程，有大批观众为此而痴迷。

超人的“表妹”——女超人也被搬上了银幕，这个出生在氪星姐妹星“阿古城”的美丽少女也具有和超人相同的能力，不过她对氪石的敏感程度远低于超人。

蝙蝠侠 BATMAN

黑色的夜，黑色的衣，黑色的翼，黑色的蝙蝠侠。蝙蝠侠永远都出现在无尽的黑夜之中，在暗中打击邪恶势力，行侠仗义。蝙蝠侠的另一个身份是慈善的富商布鲁斯·韦恩，自幼父母被坏人杀害，于是立志铲奸除恶。蝙蝠侠没有超人的超能力，但也体魄强健身手敏捷，头脑尤其灵活，随着科技的发展，蝙蝠侠也可以依靠一些道具来成全自己的威名，比如先进的蝙蝠汽车，蝙蝠飞镖以及防弹的蝙蝠装。

美国漫画简史

1840 年，波士顿特区的约翰斯顿公司开始发行名为《克莱斯颇》的单张画页小报，是最早的美国漫画。

1880 年，报业大王普利策（后人为他设立了“普利策新闻奖”）将他的《纽约世界》增设星期日特刊。其中设置了漫画版，鼓励画家把单格漫画转变成连环漫画。

从 1895 年第一部连环画《黄衣小孩》开始连载，到 1930 年迪斯尼公司的《米老鼠》有声动画片面世，再到 1938 年 DC 公司的《超人》的诞生，美国漫画迎来了它的黄金时代。1939 年 1 月 16 日，《超人》开始在报纸上连载。到 1941 年，全美国有 300 多种报纸都开始每天连载《超人》。

受到《超人》大获成功的启发，1939 年秋，美国的报摊上各色美国英雄纷纷登场，蝙蝠侠也成了他们其中的一员。由于第二次世界大战的爆发，美国漫画也开始向战争题材靠拢，为鼓舞国民的爱国主义情感，超级爱国者“美国上尉”顺理成章地出现。美国漫画史上最著名的作家和编辑，大师斯坦·李（Stan Lee 已于 2003 年 10 月 6 日去世）在《美国上尉》第 3 期上刊登了自己的处女作。

20 世纪 40 年代中期，由于战争的影响，漫画销量大幅下降，各出版集团开始在漫画中宣扬暴力、色情等不健康内容，反对漫画的社会舆论越来越强大，漫画前景黯淡。随着 40 年代末西部漫画的兴起以及 50 年代中期《闪电侠》的登场，美国漫画被挽救了回来。

1962 年，美国最大的动漫画制作者 MARVEL 公司由斯坦·李执笔，推出了《蜘蛛侠》、《X-MEN》两部超级英雄的漫画，离奇的情节和众多的英雄形像（X-MEN）使得 MARVEL 公司的作品再度受到广大读者的关注。

进入 70 年代，美国英雄的漫画开始走下坡路，改革迫在眉睫，DC 和 MARVEL 都分别对自己旗下的超级英雄进行改造，同时推出新的故事和题材，如反毒品、恐怖、科幻等。《弗兰克斯坦》、《星球大战》等著名漫画也是在这个时期出现的，《星球大战》更是被乔治·卢卡斯搬上了银幕，并在此后的日子里成为美国的“国民电影”。

从 80 年代到现在，美国英雄的漫画大多还保持着连载，其中的很大一部分人物和故事都被陆续改编成电影这种更容易为大众所接受的娱乐形式，而美国英雄的形像也通过电影达到了更好的宣传效果，得到更多人的支持与喜爱。

蝙蝠侠有一个助手罗宾，还有蝙蝠女不时相助，最大的敌人是双面人、企鹅人、小丑、急冻人、猫女等人。

1943 年第一部《蝙蝠侠》电影出现，不过效果一般，直到 1989 年，大导演鬼才蒂姆·伯顿执导了特效迭出的新《蝙蝠侠》，这才令《蝙蝠侠》被更多的人接受，成为科幻电影经典之作。蝙蝠侠由迈克尔·基顿主演。

1992 年《蝙蝠侠归来》上映，反响一般，依然是由迈克尔·基顿主演蝙蝠侠。

1995 年的《永远的蝙蝠侠》成为最卖座的蝙蝠侠影片，蝙蝠侠易主，由方·基默主演，其他两名大反派同样引人注目，分别是饰演双面人的汤米·李·琼斯和饰演谜天大圣的金·凯利。

1997 年《蝙蝠侠与罗宾》上映，蝙蝠侠由乔治·克鲁尼主演，反派急冻人由阿诺德·施瓦辛格扮演，毒藤女由乌玛·瑟曼扮演。

蜘蛛侠 SPIDERMAN

高中生彼得·帕克自幼父母双亡，和叔叔婶婶住在纽约，学习成绩优秀。在一次学校组织的参观中，彼得不慎被一只转基因剧毒蜘蛛咬了一口，从此便获得了非同寻常的能力——轻松地在墙壁及天花板上行动，跳跃力惊人，力大无比，听力超人，还可以从双腕处喷出像蛛丝一样的物质，韧性黏性极强——他变成了一个蜘蛛人（以上为电影情节，在漫画中，彼得不能喷出蛛丝，他靠自己的化学、机械天赋制造出了两个精巧的机关，装有可以喷射类似蛛丝的液体，安在双腕处），彼得还获得了“蜘蛛感应”这一能够预知危险的超级感觉能力。

为了讨心爱女孩的欢喜，彼得使用超能力去打黑拳，不料却发生了导致疼爱自己的叔父中枪身亡的不幸事故，彼得牢记叔父的遗言：“力量越大，需要承担的责任也就越大。”决定开始用超能力维护正义，保护纽约。

2002 年 5 月 3 日，由鬼才山姆·雷米导演，托比·马奎尔主演的《蜘蛛侠》全球公映，反响剧烈，票房达到 8 亿 2000 万美元的年度最高收入。2004 年 7 月 2 日，《蜘蛛侠 2》即将上映，相信喜欢蜘蛛侠的朋友们一定不会错过又一次领略蜘蛛侠风采的机会吧！

再生侠 SPAWN

《再生侠》讲述的是：完美的杀手阿尔·西蒙斯曾经为上司残忍地执行过无数次暗杀任务，在一次执行任务时被上司出卖而死。他为了能再看到深爱的妻子而出卖了自己的灵魂，和地狱魔王做了笔交易——在人间以地狱之子的形像复活，拥有超强的力量，但必须在见过妻子之后就回到地狱担任地狱魔军向天堂发动总攻击的统领，和天堂开战。回到人间的西蒙斯发现了地狱魔王毁灭地球以扩充地狱军的阴谋，于是站到了正义的一边，独自反抗暗黑强大的地狱军团。

再生侠是由著名漫画家托德·麦克法兰（Todd McFarlane）原创的漫画，这条主线故事也是所有再生侠故事的根本。创刊号在 1992 年 5 月首次发行时，一下子卖出了 1700 万本，成为当时美国销量最好的独立漫画。麦克法兰原本出身 DC 和 MARVEL 公司，由他创办的 SPAWN 公司以漫画作为主体，走发展周边的道路，大力推广玩具产品，除了漫画英雄之外，游戏角色和其他动漫画的人偶模型也是他们的主营范围。

夜魔侠 DAREDEVIL

也被人译为超胆侠和雷达人，主人公马特·默多克幼年时曾为了救人而接触到一种奇异的放射性废料，导致双目失明，但是他并没有自暴自弃，凭借失明后其余四种感官灵敏度的大幅上升，再加上马特自己的潜心修炼，他拥有了像雷达一般敏锐的超感知能力，同时身手不凡，和明眼人相差无几。马特的父亲被歹徒打死在街头，愤怒的他决心用自己的力量与城市中的邪恶势力对抗，为受欺压者出头。白天，他是一个文质彬彬的律师，到了夜晚，他就会穿上深红色的紧身皮衣，变成恶人闻风丧胆的“夜魔侠”，超越法律直接对恶势力进行制裁。

电影于 2003 年情人节上映，获得了 1 亿 254 万美元的总票房。夜魔侠由本·阿弗莱克主演，女主角由詹妮弗·加纳担纲，反派黑街太保由迈克尔·克拉克·邓肯饰演，靶眼则由偶像加实力派小生科林·法莱尔扮演。

制裁者 PUNISHER

MARVEL 公司又一个漫画英雄，我们知道这个角色应该是从上世纪 90 年代 CAPCOM 出的一个同名街机游戏，主人公身穿黑色服装，胸口画着白色的骷髅，口叼香烟，用各种武器打击犯罪……

在这部漫画当中，主角是 FBI 卧底探员弗兰克·卡索（托马斯·简饰），从前是一名非常有经验的特种部队战士。卡索的妻儿被黑手党所害，由于行动疏漏，致使 FBI 保护的富翁圣·霍华德（约翰·屈伏塔饰）也失去了自己的儿子。愤怒的卡索决定靠自己来打击犯罪活动。卡索拥有灵巧的身手、敏锐的感觉和高超的智能。卡索穿上白骷髅标志的黑色战衣，把自己打击的第一个目标定为杀害自己家人的犯罪团伙……根据漫画改编的电影已于今年 4 月 16 日上映，有兴趣的读者不妨看看。

X战警 X-MEN

根据美国人的评价，《X 战警》是整个 MARVEL 漫画中最成功的一部。《X 战警》是一部描述变种人与变种人以及变种人与普通人之间争斗的漫画，以 X 教授为首的神通广大的变种人保护地球是整部漫画的主题。从 1962 年诞生以来，《X 战警》已经走过了 42 个年头。

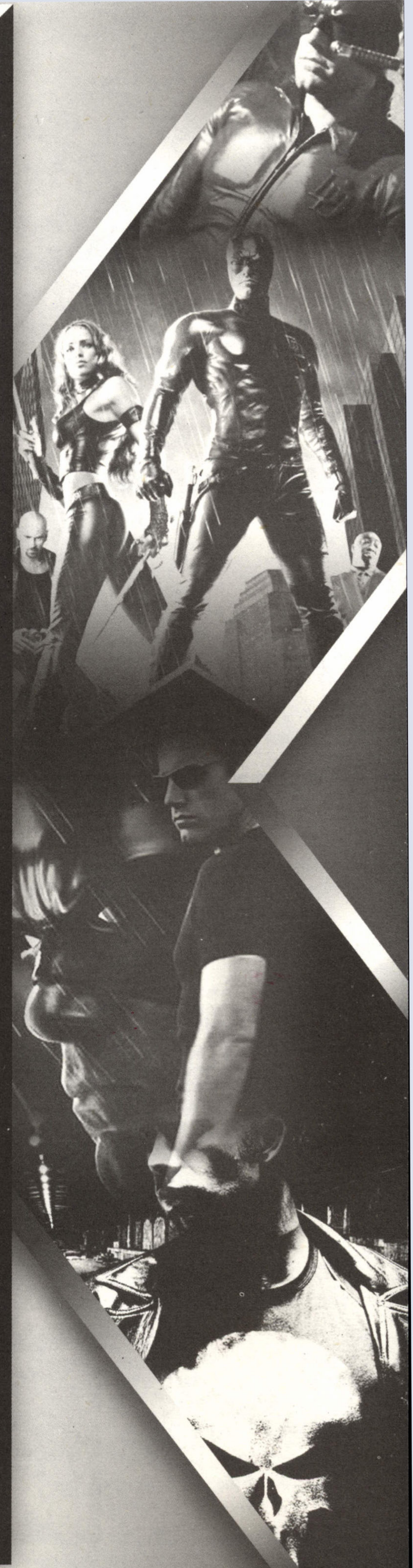
所谓变种人实际上包括天生具有特异功能和因为基因变异而具有某些自然或动物能力的人，社会上极度排斥这些人的存在。X 教授能够以精神力联系到地球上所有的变种人，他希望能够联合所有变种人的力量来对抗来自外太空的邪恶势力，同时也向地球的同胞们证明变种人存在的价值以谋求共生，于是组建了“X-MEN”的队伍——独眼龙，X 战警的队长，可由两眼射出高强度光线；琴葛蕾有心电感应、隔空取物及瞬间移动的能力；暴风女，X 战警副队长，拥有控制气候的能力；小淘气，能够借助身体接触吸收对方的记忆与能力，是 X 战警的核心人物；金钢狼，在电影版一代当中是新加入 X 战警的队员，拥有超强的回复能力，双腕装有超合金的金钢爪，脾气暴躁，战斗能力极强。X 战警的敌人是万磁王，他认为应该由变种人来统治地球，憎恨人类。X 战警的任务就是阻止万磁王的阴谋。

《X 战警》于 2000 年上映，受到了无数观众的赞扬，演员阵容强大，休·杰克曼饰演金钢狼罗根，詹姆斯·马斯登饰演独眼龙，海莉·拜瑞饰演暴风女，帕特里克·斯图尔饰演 X 教授，伊恩·麦克莱恩则扮演万磁王。

《X 战警》续集《X2》于 2003 年 5 月 2 日上映，主要演员均未更换，续集的故事则更加精彩，X 战警们又吸收了新的队员，而敌人方面的实力也越发强大，变种人之间的斗争不断升级，结果将会如何？请继续关注《X-MEN》！

后记

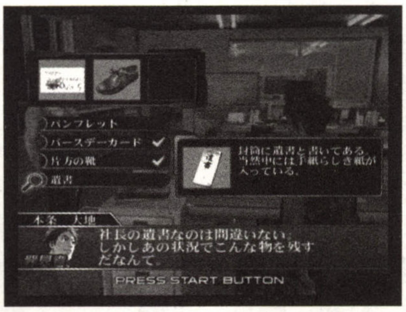
美国漫画英雄数不胜数，近年来再度走红的除了绿巨人、神奇女侠、蝙蝠女、猫女、地狱男孩还有刚刚上映完的《狙魔人　范·海尔星》等人几乎都被列在了这里。一些年代较为久远，不太为人熟知的英雄——闪电侠、美国上尉、绿灯侠、夜侠、奇异上尉、机械战警、箭侠、潜水侠、动物侠、火箭人等等等等，都在逐渐失去他们的光芒。对于我们来说，只要知道他们曾有过的辉煌，记住他们曾为美国漫画以及游戏题材的发展带来的好处就行了，如果这些人还有露面的机会，那么大家多一个崇拜的对像也未尝不是一件好事。



消防操作	
L1 键	主观视角/切换同伴类型
R1 键	切换水枪柱状/雾状喷射模式
L2 键	打开同伴协力窗口
R2 键	按住可使消防员定点原地转向
△键	切换同伴
□键	水枪喷射
×键	冲刺突进
○键	调查 & 背负 & 使用破拆斧 & 呼叫
左摇杆	控制消防员移动
右摇杆	转动镜头视角

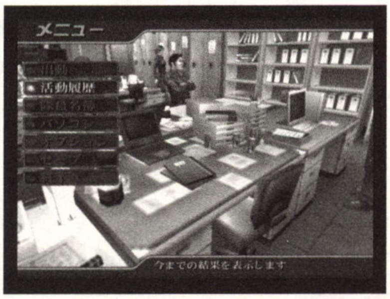
消防员的故事 & 游戏模式介绍

故事一上来先倒叙了主角本条 大地记忆中那场夺取他哥哥本条 雄一郎生命的火险战斗，地点：樱坂制作所。在整个救火的过程中细心的大地发现许多迹象表明这场火灾的发生有着不为人知的阴谋在背后指示着，而当哥哥雄一郎突然受难的实事出现在眼前的时候，大地便更加坚定了这一切并不是事发偶然的信念，出于原有的正义感再加上为哥哥的死查明真相，故事慢慢拉开了神秘的幕布……



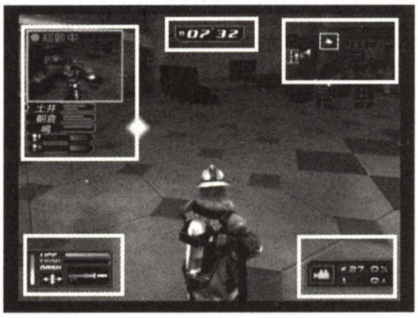
游戏的主要模式是**ストーリー**（故事）模式，随着在故事模式中游戏进度的推进会陆续出现新的模式，如**フリー**（自由）模式、**コンビ**（二人协力）模式等等。在故事模式中的流程主要是以一下方式进行的：火场战斗→回消防属提交检验证物→等待验证报告→接警出动。

主要的游戏操作部分是在火险战斗中，后面咱们会来详细解说，先来看一下在消防属里面的自由时间可以实行的指令：『**出动**』，结束本次自由活动时间，继续发展游戏剧情；『**活动履历**』，可以查看上一次出动的报告书，所有救助的受难人员资料、来信和在火场中所收集到的遗留品及鉴定报告；『**队员名簿**』，查看所有樱坂消防队中人员的简介资料；『**パソコン**』，登陆互联网通过“**eメール**”查看群众来信和“画像阅览”里面收集的所有人物设定画；『**オプション**』，进行游戏各种设定；『**セーブ**』，保存游戏进度；『**终了**』，退出游戏。



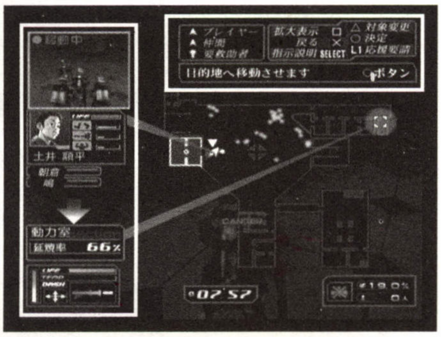
火场战斗详解

消防队的火场战斗并不是靠一个人就可以掌握大局，而是必须通过团队的合作才能具备与吞噬一切的无情大火拼一拼的基本能力，所以一定要充分利用所有能用的资源才是致胜的关键所在！



先让我们来认清画面上所显示的所有必须了解的信息：首先，在画面左上方的那个框中所显示的是当前队友的行动状态，可以使用△键来进行画面中队友的切换，框下的名字和旁边的横条所表示的是每个队友的健康状态，绿色代表体力，红色的代表耐热度，当耐热度涨满的时候便开始损耗体力，离开高温区域后会自动回复，在框中为当前显示队友的名字左边会有一个箭头标识；左下角显示的是主角的状态，两个横条的状态是和队友一样表示体力和耐热度，在其下方的标识是显示当前水枪的喷射状态，图中所示为柱状喷射，利于集中灭火，另一种雾状喷射利于大面积降温除雾，最左边的那个竖着的能量槽代表的是力量槽，会自动蓄积，当畜满的时候按×键便可以使用冲刺突进，用于从被火焰包围的不利环境中脱险而设；接着右下角所标识的代表目前燃烧百分比和所救出的人员数。右上角的是微缩地图，其中比较亮的部分代表已经搜索完毕的区域，红色区域代表还有火未熄灭，色彩越深说明越危险度越高，火越大，地图中的小框并不是主角的位置（主角为黄色箭头表示），而是当前镜头跟踪的同伴位置。最后画面正上方的时间代表的是当前所剩时间，通过正确开启开关，发现受灾人员、成功救助受灾人员等行动可以获得奖励时间，这是保证每个任务时间够用的唯一途径。

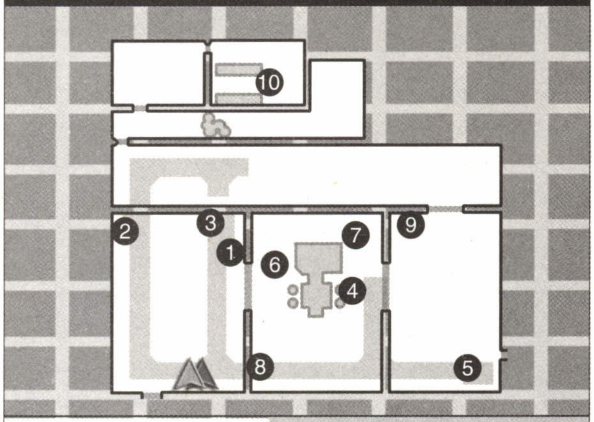
之后必须要了解的界面是按下 L2 键所切换出来的人员调配界面，画面左上角所表示的和普通界面中的区别不大，只是更加详细，目前选中的同伴以头像表示，向下的箭头表示即将被调派去的地点，方框中显示的信息有地点名称、延烧率（当延烧率达到 100%时此区域便无法进入，只有特殊车辆从外围进行灭火作业才能挽回这个几乎已经等于废弃掉的区域，不过若是在地图中央的区域就无能为力了）。右上角的信息显示了一些操作提示。此界面中按 L1 键可调派的同伴便会切换到辅助类，其中包括医疗队，救助队和特殊车辆，医疗队可以回复消防员的体力，救助出来的受灾人员则都是送到救助队那里，在游戏后期会出现救助队无法到达的高楼层，这时就要调出特殊车辆中的云梯车到达制定地点来代替救助队将受灾人员接走。特殊车辆中还包括泡沫车，对于地图边缘的房间从外面进行配合灭火；消防直升机；在画面中央的地图上看到的红色部分为火焰地点，出现“DANGER”字样的区域代表延烧率已经高过 70%，需要及时进行扑救。



最后再来说一下关于个人行动的注意点：到达每一个未探索区域（地图上程黑色区域）都要使用○键呼叫一次看看有没有需要救助的人，同时遇到每一个可以调查的物品都会在画面右下位置有提示，注意多观察；当被崩塌的天花板压住时记得召唤同伴来解救自己，同理同伴被压住的时候也不要忘记去解救，当有人体力耗尽倒下时可以将其背负至医疗队回复体力继续战斗；找到受灾人员后都会有固定的 45 秒时间奖励，若是昏迷不醒的受灾人员就需要背负他到救助队那里，成功救助一个受灾人员便会有 120 秒的奖励时间。

樱坂制作所

FILE·1-1　加工栋＆宿泊栋　TIME LIMIT　6:00

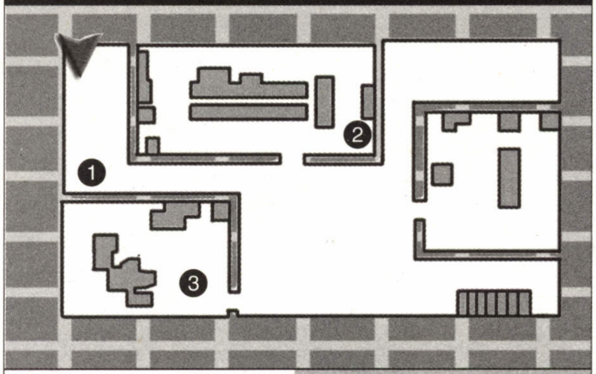


1:铁门开关
2:电源开关+30秒
3:电源开关+15秒
4:遗留品·小さ机械の残骸
5:电源开关+60秒
6:受灾人员+45秒
7:铁门开关
8:遗留品·キーホルダー
9:阀门+40秒
10:受灾人员+45秒

游戏的第一关，纯粹的教学关卡，火势也不是那么猛烈。熟悉操作后到第一个大铁门前触发剧情，接着便可以将附近的火交给队友顺平处理，自己通过左边的铁梯（铁梯下放的围着的桶可以使用破拆斧击破）爬到上层去寻找电源开关，进入里面区域再救助两个受灾人员便可以过关，不过要记得收集遗留品。

樱坂制作所

FILE·1-2　研究管理栋1层　TIME LIMIT　7:30



1:遗留品·白い粉の入つた袋
2:遗留品·ヘルメット
3:搜索呼叫 +15秒

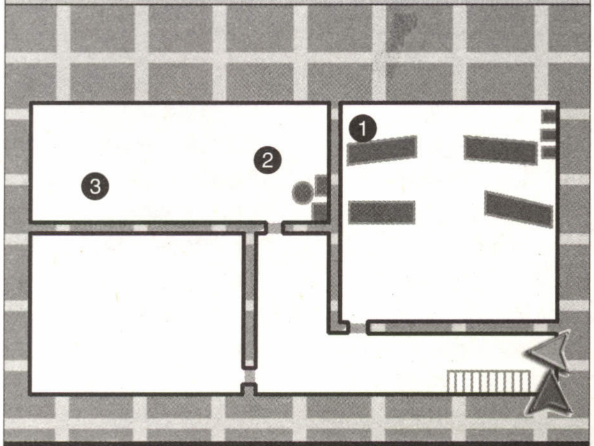
这一层依然是属于一个教学关卡，在进入完全黑暗的区域时需要使用○键的呼喊动作来进行搜索，此其余才算被搜索过。另外，一开始就会从另一个方向与副队长合流，在又多了一名队友的情况下这层本身就不是太大的地图就变的更加简单了。位置②处的遗留品所在房间可以让顺平去，因为他的观察力比较高，可以自行搜索到遗留品的位置并拣起来，以后在必要之时就得多利用这些观察力高的队友去代替自己调查房间、搜索遗留品和寻找受灾人员，以节省时间、达到真正的团队合作。

樱坂制作所

FILE·1-3　研究管理栋2层　TIME LIMIT　5:00

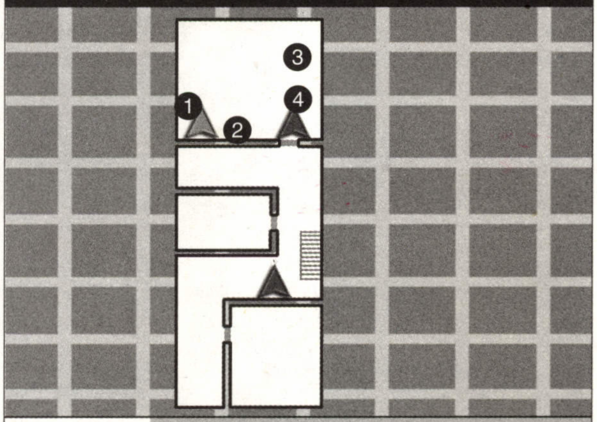
1:遗留物·バースデーカード
2:大型冷柜 +25秒
3:受灾人员 +45秒

本层首次出现了从外围进行灭火作业的泡沫车，虽然暂时还不能随意调动它但是也能看出它的能力——即使是一个已经不能进入的房间交给泡沫车也是可以单独搞定！一个相当强力的助手，唯一的缺点是他能涉及到的范围就只有周边区域的一些房间，中间区域的还是得靠咱们自己来动手。本关再次出现了只有两个人才能推动的冷柜，可以最后大家汇合后再一同前往那个房间将里面的受灾人员解救出来。



樱坂制作所

FILE·1-4　ボイラー栋　TIME LIMIT　6:30



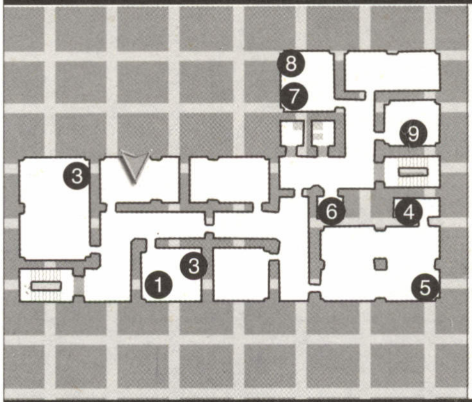
1:阀门+15秒
2:阀门+15秒
3:阀门+15秒
4:阀门

本关的最后一个部分，主要任务是找出三个阀门的所在位置，前两个比较简单，就在初始位置的左右两边，第二个阀们关闭后会有剧情使整个楼层下陷，只留下外围的一圈很窄的道路。第三个需要先绕一圈到房间的右半边去触发剧情，然后再绕回初始的位置爬横着的通气管道去位置④处的阀门。注意在横向爬动的时候通气管道回从起点的方向开始燃烧，所以速度还得快点，当到达与气罐平行的位置时气罐会有一次爆炸，可以硬撑过去也可以寻找它爆发时两道火焰的轨迹来回避后再前进。

警

花村ビルディング

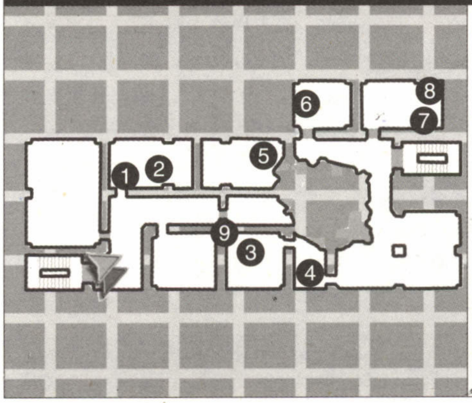
FILE·2-2　　花村ビルディング周边&5层　　TIME LIMIT　4:00&6:00



外围扑灭 4 个窗口+45 秒
1:大型冷柜冰柜+30 秒
2:消防喷头阀门+30 秒
3:遗留品·バースデーカード
4:消防喷头阀门+30 秒
5:受灾人+45 秒
6:给汤室灭火+30 秒
7:成功进入+60 秒
8:受灾人员+45 秒
9:遗留品·バンフレット

花村ビルディング

FILE·2-3　　花村ビルディング8层　　TIME LIMIT　6:00



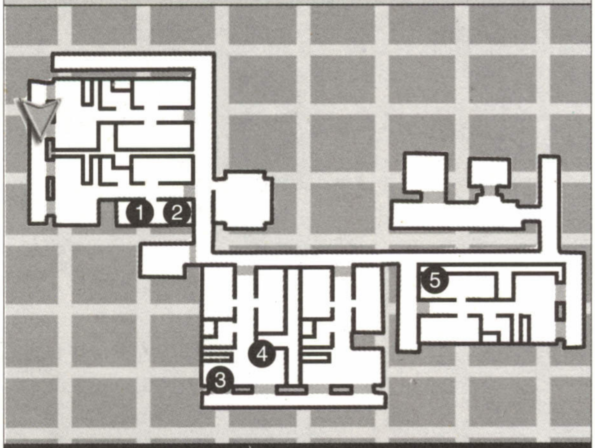
1:纸条
2:ニッバー(手钳)
受灾人员(位置随机)+45 秒
3:遗留品·片方の靴
4:外れたドア(门板)
5:使用门板+30 秒
6:遗留品·遗书
7:大型冷柜+30 秒
8:定时炸弹(按照右左中顺序剪断即可)+60 秒
9:会倒下的柜子+30 秒

ラグーンヒルズ井木

FILE·3-1　　ラグーンヒルズ9层　　TIME LIMIT　8:30

1:大型冷柜+30 秒
2:遗留品·ペティナイフ
3:遗留品·携带电话
4:会倒下的柜子+30 秒
5:受灾人员·齐藤 学+45 秒
6:遗留品·ポリタンク

第一次接触到这种相对复杂的地形，随时随地确认地图和人员位置，注意合理的分配。本关开始房顶天花板开始会崩塌，除了自己控制的角色外其他队员若是遇上了几乎都是不可避免的会“中着”，一定要注意随时观察队员状态，毕竟相对于这么大的区域来说少一个人都会给整个扑救工作带来上升了不止一个等级难度的危险性。

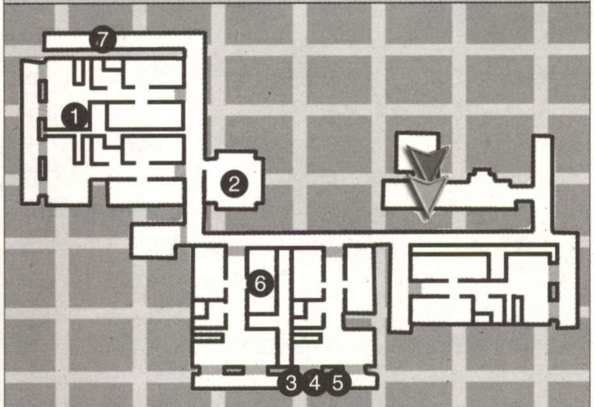


ラグーンヒルズ井木

FILE·3-2　　ラグーンヒルズ11层　　TIME LIMIT　8:30

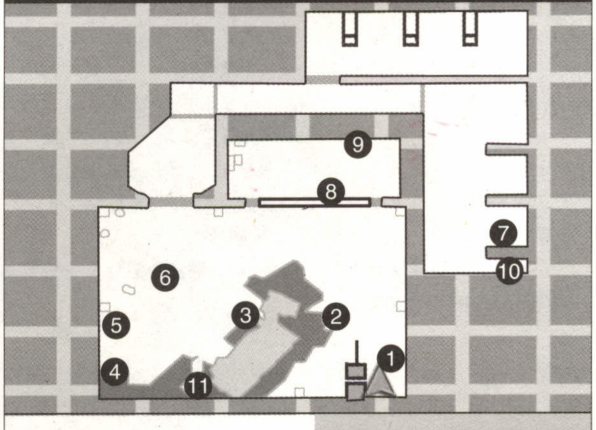
1:受灾人员+45 秒
2:遗留品·ロープ
3:大型冷柜+30 秒
4:遗留品·手拭
5:定时炸弹(按左右中顺序剪断)+60 秒
6:ニッバー(手钳)
7:ポリタンク

第 11 层的高空作业，基本战略和上一关差不多，相对来说还有一些比较方便——以上来就可以兵分两路。除了一个人先去单突左上区域外另外一边再派一个人从通道一路趟过去，顺便清理道路上的零散小火。



大门セントラルパーキング

FILE·4-1　　TIME LIMIT　12:00



1:操纵机器人灭火+30 秒
2:遗留品·免许证
3:遗留品·バースデーカード
4:帮助救援队+60 秒
5:遗留品·ロードマップ
6:挡路的汽车残骸+60 秒
7:发现紧急情况+45 秒
8:电源开关
9:通风开关+60 秒
10:受灾人员+45 秒
11:遗留品·デジタルカメラ

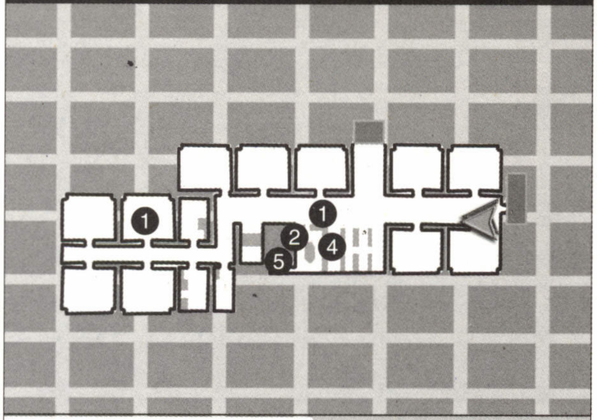
本关开始后会先使用消防机器人机器人的操作只有在喷水的时候才能调转动作臂的方向。尽量抓紧时间因为本关后面的路还是很长的，需要在废车堆里面来回串行，进入地下部分发现受灾人员后还要彻回来到控制室把阀门关闭，最后退回出发点的时候别忘记留意收集遗留品。

警

警

樱坂综合病院

FILE·5-1　病栋 5 层　TIME LIMIT　8:00



508、509 房灭火成功+60 秒
1:受灾人员+45 秒
2:防火卷帘门开关+60 秒
3:受灾人员+45 秒
4:遗留品·カルテ
5:遗留品·パック入りの液体

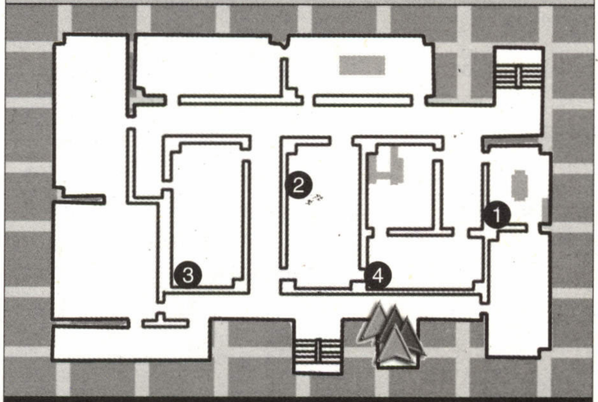
细长的地形,上来就会有两个房间处于高危险状态,不过还好新加入的同伴绪方 骏作灭火能力很不错,所以人员随意分配都可以及时处理掉危险,之后要把走道中的火都灭调再去开启防火卷帘门的开关才能进入后半个区域，后面的房间火势都不算太难对付，只要之前没有太拖拉时间就应该绝对可以在其闪动危险讯号进入并处理这里。注意同时收集遗留品和寻找受灾人员。

樱坂综合病院

FILE·5-2　诊疗栋 5 层　TIME LIMIT　10:30

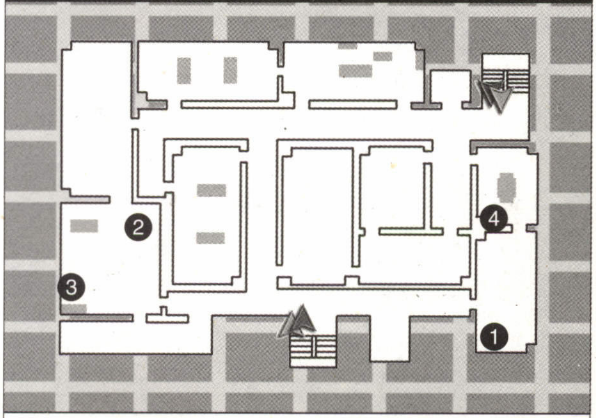
1:电力制止 30 秒
2:遗留品·パーズデーカード
3:茶色の革包
4:受灾人员 +45 秒

注意这里的首要任务是冲到“看护师室”找到控制开关的电脑，中央的通路电流才能消除掉，然后在手术室里面若没有灯光的话将会完不成这个区域的搜索任务(这里面还有一个受灾人员),所以在必要的时候还得再去打开电源，不过电源一旦开启通道中的火会再次燃起,具体顺序可以由您自己决定,区别都不是很大。因为中间的两个大房间从开场时就处于危险的边缘状态……最后会有两个路口上 6 楼,最好可以一边分派两个人,到下一层时可以比较容易掌握全局。



樱坂综合病院

FILE·5-3　诊疗栋 6 层　TIME LIMIT　10:30

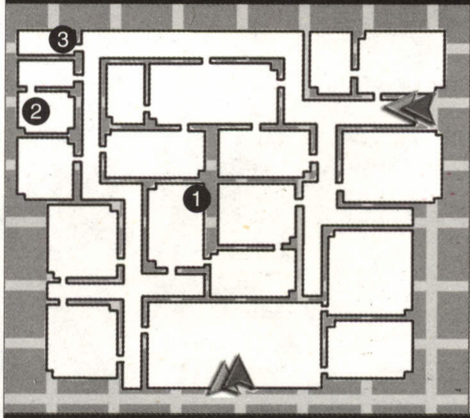


1:受灾人员 +45 秒
2:遗留品·クマのヌイグルミ
3:キーボート +15 秒
4:控制电脑(成功关闭防火卷帘门)+30 秒

由于楼层高，而消防隔火门也没有放下来，所以风势很大,使下方楼梯口右边走道的火无法扑灭,所以右下角救出的受灾人员必须由上方绕下来，下方出口的两个人就主要负责保持左边到上面的通道畅通,别让火趁风势再次烧起来。受灾人员安全护送后便可以将原来下方的人员派去上面清理房间,另外两个人则可以分开突击左边的房间,过不了多久风就会停了,这时便能杀回头来将原来无法灭掉的火给清理掉。

德野邸

FILE·6-1　1 层　TIME LIMIT　9:00

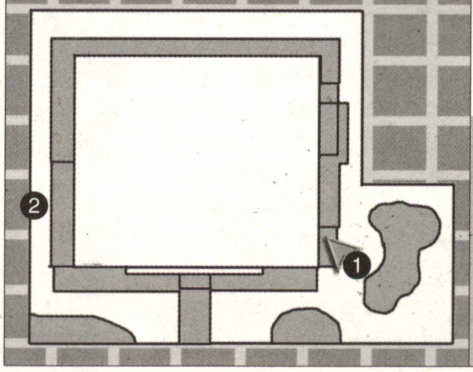


1:遗留品·漆涂りのライター
2:遗留品·半分焦げた手帐
受灾人员(位置随机)+45 秒
3:遗留品·大きな水晶球

从大厅开始向四周散开然后再往中间的屋子,集中围剿,周边的几个房间交给泡沫车即可,只要动作不是太慢就完全可以在任何一个房间突破燃烧警戒前把中间全部搞定。

德野邸

FILE·6-2　周边　TIME LIMIT　6:00



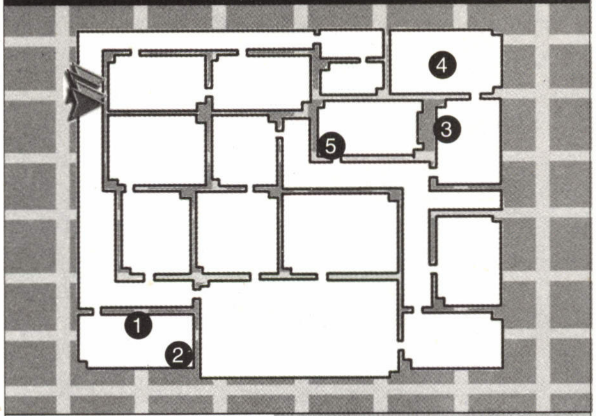
1:灭火成功 +60 秒
2:西侧突入口

第二次进行火场外围扑救作业,这次的扑救范围和上次的基本一样,同时扑救两个窗户。适应了上下反向的操作后应该也不难对付。建议扑救任务完成后选择“西侧突入”。

警

德野邸

FILE·6-3　　2层　　TIME LIMIT　9:00

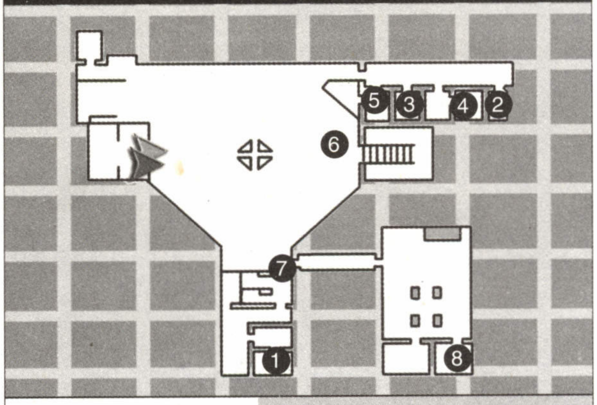


1:大型冷柜 +30秒
2:遗留品·バースデーカード
3:遗留品·ICレコーダー
4:受灾人员
5:受灾人员 +45

本关难度不小，最主要的是以上来便有3个以上的房间处于危险的边缘同时通道中间的火势也很猛，直接导致前进的速度快不了，要想一个房间都不丢失就只有上来便把人员分散，各自为战，先抢下几个危房，其中和也的分配比较重要，必须第一时间将他往最右上角派，右下角的两个房间直接交给消防直升机即可，优先扑掉中间的两个屋子，否则和也出现危险都没有路去救他！上方的两个大屋子和通道尽头的那个小屋子可以丢给骏作便不用管了，最后咱们便自己当机动人员便可。

樱坂タワーリングホテル

FILE·7-1　　エントランス　　TIME LIMIT　8:00

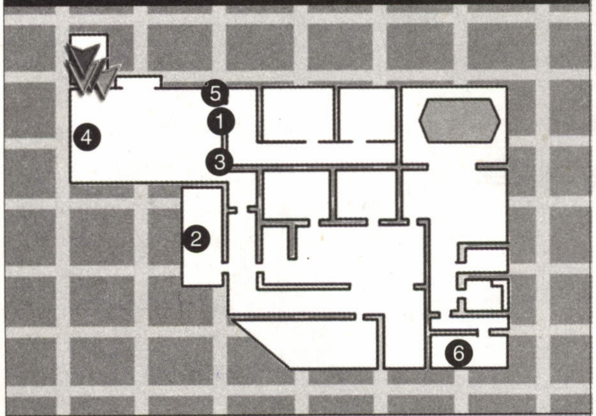


1:遗留品·携带无线机
2:遗留品·警察章
3:ドライバー+30秒
4:操作台
5:操作指示(密码6426)
6:上楼观察+15秒
7:成功进入+15秒
8:受灾人员+45秒

在开始本关之前先告诉各位一声，本关中可以加时间的地方相当少，所以一定要抓紧没一秒的时间。可以行动以后建议让顺平和沙耶两人直接去地图左下角位置的房间去处理那儿房间的大火，咱们自己则带上龙司直奔右上角，当我们这里的火灭完后，调他们还有龙司一起去大厅扑灭零散的残火，让沙耶去楼梯口触发剧情，这样就可以抽出足够的时间找开门的工具，密码指示，打开位置⑦的电子门。

樱坂タワーリングホテル

FILE·7-2　　超高级客室　　TIME LIMIT　7:30

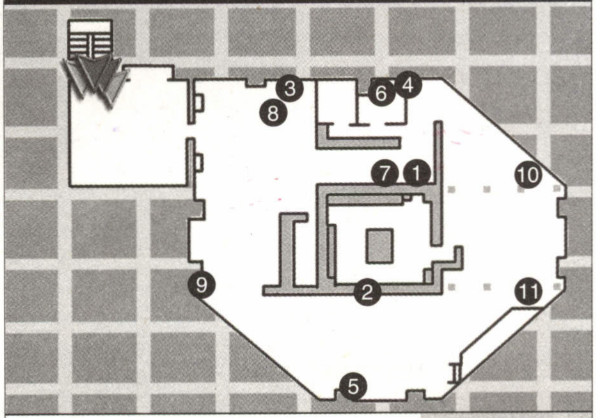


1:发现情报+15秒
2:成功进入+60秒
3:壁画
4:密码提示(6932)
5:密码开关+60秒
6:受灾人员+45秒

这里的战斗稍微有点难度，首先得先解开右边位置①处的电子门机关，然后得抢时间从箭头标出的窗子往另一侧爬过去，注意这里是处于高楼层很容易掉下去，操作的时候情愿慢一点也不可失误！否则就只有重新来过。爬过去以后一出房间就会触发前去追那个惊惶失措的受灾人员的剧情，当剧情结束后建议不要立刻追去，先配合队友在上面的灭火路线吧右上角浴室对外的通路打通，然后再去找那个受灾者也来得及，因为他藏身的角落没有火。

樱坂タワーリングホテル

FILE·7-3　　スカイレストラン　　TIME LIMIT　9:00



1:阀门
2:受灾人员 +45秒
3:遗留品·パーズデーカード
4:可破坏消防水阀
5:定时炸弹(成功拆除后)+60秒
6:定时炸弹(成功拆除后)+60秒
7:拆弹提示(对应6处的炸弹　左右中)
8:ニッパー(手钳)
9:拆弹提示(对应5处的炸弹　左中右)
10:定时炸弹
11:拆弹提示(对应10处的炸弹　中右左)

游戏的最后一关，前期火场战斗的难度出奇的低，唯一容易让人忽略的地方就是那个可以砍爆的水管，一定要仔细搜索。

信長戦記

NOBUNAGA SENKI

人间五十年
万事如梦幻
一度生存者
岂有长不灭

系统简介

基本操作

方向键:控制部队移动　　○:确定

×:取消,战斗中时间停止　　□:调出小地图以及地形状态介绍

△:历史剧情中关键词的介绍,当前军团资料一览

start:战斗画面中调出胜利条件

R1/L1:我方军队自动切换　　R2/L2:敌方军队自动切换

游戏主菜单

最初から:开始新游戏。

续きから:读取游戏进度。

设定:游戏的系统设定

战记录:在这里可以察看宝物,章节和战役的收集和完成数。

接见之间:人物资料的介绍

宝物库:宝物资料的介绍

军团编成

武将情报:查看该武将的基本资料,这里可以装备宝物。

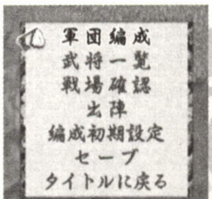
武将を外す:把该武将撤销,部队留下。

兵种,兵数变更:可以改变兵种,一些特殊的兵种,如铁炮兵需要与兵数对应的铁炮才可以招募。

配置变更:在 3×3 范围里的改变具体部队的位置。

部队解散:撤销部队(含将领)

出阵准备



军团编成:对军队进行编排

武将一览:查看所有武将资料(可装备武器道具)。

战场确认:可以提前观察一下战场的情况。

出阵:所有准备工作完成后就可以选择了。

编成初期设定:恢复到编成前的原始状态。

セーブ:记录

タイトルに戻る:回到游戏标题画面。

部队指令

移动:选定目的地后,一定时间后便会自动到达,也可以同时选择几个目的地,部队会按照选顺序依次到达。

追从:可以跟随指定部队行进。

军团攻击:最基本的战斗方式。

追击:选定目标后便会自动追击了。

间接攻击:部队里有弓箭队或铁炮队的时候,到达射程范围即可使用。

破坏:到达城池前,破坏城门。

计谋:在升级后会不断习得,通常都是远程的,产生混乱,动摇,恐怖,紧张,步止等附加效果。

编成:变更兵种,分配军团里各部队的兵数。

待机:不做任何行动

战斗中的菜单

攻击:普通攻击。除间接攻击以外的其余直接攻击,都会在际中敌人的同时遭受反击。

特技:使用该角色拥有的技巧

防御:一回合内防御

列攻击:远程兵种专用,攻击敌方一横列的敌人。

撤退:只有总大将可以选,撤退会有一段时间,处于无防御状态

战斗中的进行为半及时制,调动部队时可以进入时间停止状态,等任务布置完毕后再进入时间流逝状态。部队下的蓝色槽为时间槽,该槽为零时,部队才可以行动。每次战斗都会有限制时间,时间内没有分出胜负则强制退出战斗。

战斗胜利条件

战斗中击败敌人总大将即可获得胜利。

战斗中的战术发动

连携攻击:在指定部队攻击后,另一部队继续攻击攻击,敌人无法对后续攻击的部队进行反击。

支援攻击:敌方部队攻击我方部队之前给予相应的火力支援,支援攻击先于敌方攻击。

同时攻击:指定部队同时攻击,敌方无法反击。

援护攻击:选择部队对指定部队进行援护,对敌人的攻击进行反击。

武将的升级

根据武将所带兵种不同,每次战斗结束后会提升所带兵种的熟练度,一共为五个级别,在升级的过程中会学会相应的特技。(战斗中没有行动过的武将不会提升熟练度)

全武将能力一览

武将姓名	攻击	守备	采配	特技
织田信长	84	75	86	威吓射击 二段击 雨天击 乱击
平手政秀	51	82	80	二段射 二段突 三段突 火矢 马突
前田利家	81	60	63	二段突
丹羽长秀	69	65	66	二段斩
佐久间信盛	23	78	60	无
池田恒兴	68	50	62	二段斩
柴田胜家	86	56	68	二段突
林秀真	36	61	67	二段射
木下藤吉郎	36	85	91	火计 二段射 二段击 雨天击
蜂须贺小六	72	60	74	火计 二段斩 二段突 三段射 舍身 火矢
竹中半兵卫	75	36	94	火技 二段突 二段射 火矢 かぶら矢
蒲生氏乡	72	74	71	二段斩 斩马刀
明智光秀	82	84	83	威吓射击 二段击 二段射 雨天击
九鬼嘉隆	72	61	79	火计 二段斩 三段击 雨天击
细川藤孝	50	55	84	毒矢 二段射
森长可	72	73	45	三段斩 舍身
泷川一益	66	63	82	火计 二段击 三段投
川尻秀隆	72	73	45	三段斩 舍身
织田信雄	54	38	27	二段射
黑田官兵卫	74	81	90	かぶら矢 三段射 火矢
森兰丸	44	64	78	二段射

人间五十年

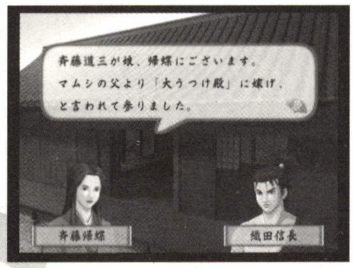
第一章
初阵

1534 年尾张那古野城，织田信长诞生，幼名吉法师。

[初阵]

胜利条件：根据政秀的指示完成操作，用来熟悉游戏基本操作的一关。

第二章
尾张统一.卷一



1548 年信秀打算同斋藤道三和好。通过平手政秀的奔走，斋藤道三将三女儿斋藤归碟嫁给织田信长标志着尾张和美浓的同盟正式确立。织田信秀将本应该送往今川家当人质的六岁的松平竹千代劫持到了尾张。被当作人质的松平竹千代和年少的信长十分要好。为后来同盟奠定了基础。

1549 年安祥城一战，信广被俘，信秀不得不拿竹千代交换自己儿子。

1551 年信秀病死，在父亲的葬礼上，信长将抹香随便一掷，转身离开

▲选择第 2 项 "抹香を投げつける"

▲鸣海之战前选择不出战

[萱津の战]1552 年 8 月

胜利条件：击破坂井大膳

败北条件：织田信长败北

敌军：坂井大膳军/城外松叶城守备队/深田城守备队

要点：一开始我军出现在地图东南方，当接近城池后，敌人会全军出击，这时西北方向援军织田信光率军 1000 出现。汇合后攻击。前田利家也会在本战加入。击败坂井大膳军后获得"枪"

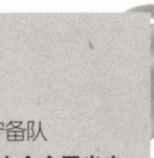
第三章
美浓のマムシ

长时间得不到女儿消息的斋藤道三借口想念女婿邀信长到美浓边境的正德寺，明知有危险的信长毅然决定接受邀请，并通过个人魅力征服了斋藤道三。

不久之后道三之子义龙谋反，将道三杀与长良川畔。

第四章
尾张的统一.卷二

林秀真和柴田胜家一同协助织田信行的谋叛计划，很快在稻生集结了近四千兵马向信长发动了进攻。



[稻生の战い] 1556 年 8 月

胜利条件：织田信行击破，末森城攻陷

败北条件：织田信长败北

敌军：织田信行军/柴田胜家军/林秀真军

要点：开始柴田胜家军，林秀真军就会北上追击信长，先到地图西北出，依靠森可成的援军，然后再南下消灭织田信行。

1558 年，信长率军讨伐织田信贤。

[浮野の战] 1558 年 7 月

胜利条件：织田信贤击破。

败北条件：织田信长败北，清洲成陷落

敌军：织田信贤军/前田兼利军

要点：一人守城，信长主攻信贤，中途地图西边出现织田信清，不要管他，从左边的峡谷经过直取消灭信贤即可。

第五章
桶狭间战役

在扫除尾张敌人以后，今川义元策动尾张鸣海城主山口左马助教叛变，尾张各地相继归附川。不久今川帅大军攻向信长。

正当众人询问对策之时，（等待时间耗光，不做选择）

正如织田信长在战前所唱：

人间五十年，
万事如梦幻。
一度生存者，
岂有长不灭？

一场关系到信长存亡的关键战役就此拉开了。

[桶狭间合战~迂回奇袭] 1560 年 5 月

胜利条件：今川义元击破

失败条件：织田信长败北

敌人：今川义元军/井伊义元军/松井宗信军/今川军 X4

要点：接近以今川义元为目标进军.接近今川义元后失败条件变成今川义元从东北方向逃走成功，和历史一样，抓住机会是本战的关键。如果遇到今川其他部队，尽量选择撤退，保留实力。击败今川义元军得到"宗三左文字"

第六章
美浓战役

义元死后，信长对三河发动攻击，1561 年，信长为了全力攻打美浓派出使者来到冈崎提出停战。

▲选择同意同盟

信长答应后，松平元康亲赴"清洲城"与信长会见，同盟正式缔结。

美浓的斋藤义龙病亡，他 14 岁的儿子斋藤龙兴即位，信长抓住机会开始发动对美浓的的进攻。

信长被阻在"稻叶山城"下，他派出丹羽长秀对抗"西美浓三人众"

▲采用木下藤吉郎的策略。

[墨俣之战]

胜利条件：氏家卜全击破。

败北条件：木下藤吉郎败北，墨俣城池陷落。

要点：开始敌人的部队会直接向墨俣城前进。在敌人接近城池后，河岸边出现我方增援，此时利用增援和敌人战斗的期间让本队用弓箭攻击敌人，后期氏家卜全进兵。织田信长带兵在东南部出现后，敌人撤退。

[稻叶山攻~秀吉策~]

胜利条件：斋藤龙兴击破

败北条件：织田信长败北

敌军：斋藤龙兴军/长井道利军/斋藤军 X2

要点：先让竹中半兵卫从后边突进城内，全军突进城内，利用兵数的优势轮番攻击斋藤龙兴。

第七章
伊势战役.卷一

信长将居城移至"稻叶山城"并改名为"岐阜城"。为了和浅井家交好，信长将妹妹"阿市"嫁给"浅井长政"。之后一系列的外交政策，都在为侵攻伊势做准备。

▲选择攻打北伊势

[铃鹿高冈攻略]

胜利条件：神户具盛击破。

败北条件：织田信长败北。

敌军：神户具盛军/山路弹正军/山路军 X2/神户军 X3

要点：先消灭山路弹正军，进城后迅速进军，减少敌弓箭部队对我方消耗，胜利条件追加"神户具盛降伏"，最后信长会撤退。得到"伊势神宫御守"

第八章 上洛

1568 年七月，足利义辉来到岐阜城，两日后与信长会面。信长献上钱千贯，以及太刀、铠甲、马匹等物来安抚。同时准备攻打上洛。

▲选择**木下藤吉郎に说得させる**

木下藤吉郎说服六角义贤归顺得到"*六教氏式目*"

▲选择出战

信长连同浅井长政一起攻打六角义贤。
胜利条件:六角义贤击破
败北条件:足利义秋败北。
敌人:六角义贤军/六角军队

要点:丹羽长秀军击败南部敌人后，追加胜利条件六角义贤撤退。随着大军的达到，六角义贤自知抵挡不住，携带宝物逃之夭夭。

织田信长占领观音寺城后，三好三人众，退守胜龙寺城。

【胜龙寺城攻略】
胜利条件:在信长到达前击破岩成友通
败北条件:柴田胜家败北。
敌军:岩成友通军/岩成军

要点:柴田胜家一骑当千的任务，重点在速度要快。

【芥川城攻略】
胜利条件:三好长逸 细川昭元击破，降伏，撤退
失败条件:柴田胜家败北
敌军:三好长逸军/细川昭元军

要点:过桥后采取逐个击破的策略，细川昭元能力较弱，信长出现后三好长逸会逃跑，要击败他则要在信长出现之前将其击溃，击败细川昭元后，敌军增援会在西南部出现。如果信长接近时自动说服。获得"沙金"。

第九章 伊势战役.卷二

▲选择不杀松永久秀，得到"九十九发茄子"

1569 年"三好三人众"联合斋藤龙兴等人包围了足利义昭的住处，细川藤孝奋战保护足利义昭，信长率兵入避退京三好。并且修筑二条城。

足利义昭封信长为"副将军"信长借故推辞

▲选择第二项"**就任しない**"

1568 年信长准备动用武力征服界

▲对界施加压力

【御座所守备】
胜利条件:三好长逸击破
失败条件:足利义昭败北，织田信长败北
敌军:三好长逸军/三好军 X2

要点:我军迅速来到城门前，阻止三好长逸攻进城内，敌人数量上不占有优势，很快就会获得胜利。

第十章 越前近江战役.卷一

代替斯波氏成为新的越前守护朝仓义景接到信长使者的信件而不顾，信长终以此借口对朝仓义景发动大举进攻

▲朝仓讨伐

关于浅井和朝仓义景结有盟约，信长打算派人说服盟友浅井中立

▲选择第二项。不让浅井长政参与这次作战。

【金崎攻略】
胜利条件:朝仓景恒 寺天采女正击破
失败条件:织田信长败北
敌军:朝仓景恒/寺天采女正

要点:寺天采女正击破后，再攻取朝仓景恒，如果放任不管的话，他会派使者投降。

【金崎退兵】
胜利条件:木下藤吉郎朽木城方向移动。
失败条件:木下藤吉郎败北，德川家康败北。

要点:朝仓景恒叛变，使用木下藤吉郎的计策使其部队停止行动，用间接攻击将其击破，西北部会出现敌人援军。真柄直龙军 2000，朝仓景纪军 2000，用同样的办法击败他们。西北部分会继续出现朝仓义景军 6000，河合吉统军。东南出现浅井长政部队。难度较大，可以利用城池给本队配上弓枪兵，与计策配合使用，可以击败朝仓义景和浅井长政。如果选择逃跑则需多 save，load。

获得"*青井户茶碗*"

【姊川之战】 1570 年 6 月
胜利条件: 浅井长政击破
败北条件: 织田信长败北
敌军:浅井长政军/矿野员昌军/横上城守备队/朝仓景健军/朝仓景纪军/真柄直隆军。

要点:兵分两路 信长在西部战场攻打浅井长政，德川本队牵制朝仓部队。信长方面全力消灭矿野员昌军后利用部队数量的优势不断使用远距离攻击消耗敌人，抓紧时间击破浅井长政本队。

十一章 比睿山烧讨

1570 年 信长向本愿寺进兵，与此同时浅井、朝仓联军攻占宇佐山城，信长重臣森可成战死。

由于双方损失惨重，信长利用足利义昭的调和得到了江北大部分领土。

▲选择比睿山进军。

由于信长对比睿山延历寺曾经对他的蔑视非常不满，虽是日本佛教的总本山，但信长依然决定火烧比睿山

▲攻打比睿山

【延历寺烧讨】
胜利条件:敌军团全灭
败北条件:织田信长败北
敌人:高僧/僧兵 X3

要点:敌人数量上很少，我军处于绝对优势，难度不大。注意一下本关的敌人都是枪兵。

获得"*小粒金*"

十二章 甲斐之虎

1572 年信长全力征讨浅井氏，同年十月武田信玄攻入远江国，不久率大军杀向京都，由于信长还没有彻底解决畿内问题，因此只能派遣佐久间信盛等将领前往增援德川家康。

▲选择第二项派遣佐久间信盛增援，两军在三方原展开决战

【三方原合战】~风林火山~
胜利条件:武田信玄击败
败北条件:德川家康败北/佐久间信盛败北
敌军:武田信玄军/武田信赖军/马场信春军/内藤昌丰军/穴山信君军/小山田信茂军/武田军

要点:面对号称"天下无敌"的武田骑兵队，德川家康根本就不是对手，初战失利后，德川家康绝对退回滨松城，此时追加胜利条件:德川家康东南移动，顺利护送家康到达东南处任务完成。

十四章
足利幕府灭亡

武田信玄在上洛途中身换重病，结束了波澜壮阔的一生。不知武田死讯的足利义昭于 1573 年 2 月公然向信长发出挑战。信长对足利义昭的行动早有预见，准备利用这次机会彻底的废除掉这个傀儡。

▲选择第一项攻打义昭

[二条城攻略]

胜利条件：足利义昭击破

失败条件：织田信长败北/知恩院被夺。

敌军：足利义昭军/三好长逸军/三好政康军/岩成友通军/足利军×2

攻略要点：三好长逸军 三好政康军会从南部进攻，岩成友通会从东边进攻，消灭上述三个部队后，全力攻打足利义昭。

获得"鬼丸国纲"

第十五章
越前近江战役.卷二

足利义昭年仅两岁的儿子成为信长的人质，义昭被流放标志着室町幕府的灭亡。信长开始着手对浅井、朝仓的最终讨伐。柴田担心阿市的安全，但信长并不打算采取柴田的方法。

▲选择第一项

[一乘谷之战]1573 年 8 月

胜利条件：朝仓义景击破

失败条件：织田信长败北

敌军：朝仓义景军/朝仓景镜军/朝仓军 X3

要点：根据历史，朝仓义景与 15 日成功逃回本城一乘谷，由于部下的再三劝阻才没有自杀，逃回到六坊贤松寺，因此追击失败更符合历史情况，并且以我方速度追上他也很困难。

[小谷之战]

胜利条件：浅井长政击破

失败条件：织田信长败北

敌军：浅井长政军/浅井久政军/赤尾清纲军/国友众

要点：地势狭小，进攻时注意队形，轮番攻击不要挡住自己的部队，消灭守门的赤尾清纲后，再击破城中的浅井长政 4000 兵本关完成。

获得"国有铳"和"浅井一文字"

十六章
长岛扫讨战

信长在岐阜城举办新春酒宴，获得"薄浓"，面对故主的残骸，明智光秀百感交集，为以后的本能寺之变埋下了伏笔。织田信长割取了一寸八分的日本最大沉香兰奢待，来象征自己的权利。

▲选择第三项，"兰奢待"入手。

信长向伊势长岛再度发兵。

[长岛歼灭战]

胜利条件：敌军团全灭

败北条件：织田信长败北

敌军：一向一揆部队

要点：本关是第一个水上战和普通的陆地战斗没有什么区别，建议战斗前军团配置采用前步兵，后弓兵的组合，敌人军队能力不强但人数较多，弓兵可以直接击破敌队中将领。

第十八章
长筱战役

1757 年 3 月武田信玄继承者武田信赖发兵攻打信长，小笠原与八郎内通武田军攻陷高天神城，随即武田胜赖率领大军攻打长筱，织田信长率军增援德川家康。

▲选择第 2 项采取佐久间信盛的意见

[长筱之战]

胜利条件：武田信赖击破

败北条件：织田信长败北/德川家康败北

敌军：武田信赖军/马场信春军/内藤昌景军/小山内田信茂/原昌胤军/穴山信君军

要点：一开始德川家康军 石川数正军会从南边突破冲出，在平原与武田军决战，信长以及部队应该在北边出口摆好阵势等待武田信赖自投罗网。

获得"火绳铳"

此战信长虽损失惨重，但武田家武将战死数要远大于信长，从此一蹶不振。

第十九章
石山本愿寺.卷一

消灭了越前一向一揆后，信长将北陆方面的军政权交付给柴田胜家。

▲选择第 2 项"越前は胜家に任せる"

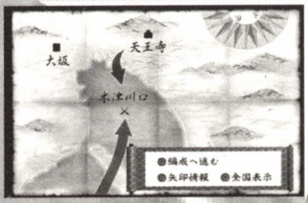
为了切断对天王寺的补给信长发动了木津川口海战

[木津川口战]1576 年 7 月

胜利条件：小早川隆景击破

败北条件：织田信长败北/毛利军移动到木津川口的东北部

敌军：小早川隆景军/村上武吉军/见玉就英军/毛利军



要点：虽然有机会遇到小早川隆景军，然而历史中在毛利水军的压力下，信长并没有能够阻止这次粮草物资的补给运输。此战失败。

第二十章
军神

1577 年上杉谦信统率大军攻打坚城七尾，信长派柴田胜家率大军救援七尾城

▲选择第一项任命胜家为总大将。

[手取川合战]~背水的柴田~

胜利条件：上杉谦信击破

失败条件：柴田胜家败北/前田利家败北/佐佐成政败北

敌军：上衫谦信军/上衫景胜军/斋藤朝信军/直江景纲军/直江兼续军/游佐续光军

要点：柴田胜家军队无法抵挡上杉谦信部队的攻击，选择撤退，退回加贺，上杉谦信吞并了能登国，此役失败。但由于冬天大雪不易行军，谦信不得不又退兵。

第二十二章
播磨战役

1577 年信长派遣秀吉担任大将征西

▲选择第一项让秀吉担任

[福原攻略]1577 年 11 月

胜利条件：福原助就击破，福原城攻陷。

败北条件：羽柴秀吉败北

敌军：福原助就军/福原军 X4

要点：突破马栅，如果采取北岸迂回计策，敌人会迅速回缩，西南处会出现黑田官兵卫援军，可以选择直接攻城，或者牵制回撤的福原助就。

得到"白系威甲"

[上月攻略]

胜利条件：赤松政范击破/上月城占领

失败条件：羽柴秀吉败北/高仓山岩陷落

敌军：赤松政范军/赤松军 X3

要点：山中鹿之介军会成为我方突击主力，利用他消耗敌人，消灭周边的赤松军后集中攻打上月城。敌人会派兵突袭本部高仓山岩，注意用武将留守。

得到“**黑系威甲**”

第二十三章 石山本愿寺·卷二

军神上杉谦信病逝。

木津川口海战败后，信长下令九鬼嘉隆建造铁船，织田信长亲自入界参观视察九鬼嘉隆的功业

▲选择第一项“**铁船を见に行く**”

［淡轮冲海战］

胜利条件：敌军团全灭

失败条件：织田信长败北

敌军：杂贺军 X3/本愿寺军 X3

要点：新式战船装载兵数多，我军全是火枪兵，对敌人伤害非常大，消灭所有敌人任务完成。注意消灭六艘战船后还会出现 3 艘敌战船。

1578 年 11 月 6 日，毛利氏派出由六百艘战舰，再度杀至木津川口。九鬼嘉隆率领铁甲船迎战。

［第二次木津川战］

胜利条件：见玉就英/村上武吉/来岛通总击破

败北条件：织田信长败北/敌军团移动到木津川口东北部

敌军：见玉就英军/村上武吉军/来岛通总军/毛利军 X5

要点：织田信长负责南边上来的船队，在遇到毛利军的舰船时直接与其军团作战，直接消灭将领一回合便可击沉一艘，利用九鬼嘉隆让敌人的止步的计策牵制敌人大将舰船，部队依次拉开等待在敌人前进的道路上，不要放走一个。

第二十五章 丹波战役

明智光秀受命进军丹波国，1578 年三月波多野秀治围攻八上城，明智光秀率军攻打。

［八上攻略］

胜利条件：波多野秀治击破

败北条件：明智光秀败北

敌军：波多野秀治军/波多野秀尚军/波多野军 X2

要点：附加败北条件敌撤退成功，一开始城内的两敌军北上逃窜，可在峡谷中击破，随后敌人不断出现，但不久，家臣叛乱八上城很快臣服与信长。

▲选择放过波多野秀兄第二人

［黑井攻略］

胜利条件：赤井幸家击破

败北条件：明智光秀败北

敌军：赤井幸家军/赤井军 X7

要点：击破敌人任意部队后，敌人全线回守，消灭城外敌人后，破门进城后赤井幸家投降。

获得礼物“**名马**”

第二十六章 加贺战役

1579 年 5 月安土城完成。

▲选择第三项“**家康に书状を见せる**”

▲选择“**赏赞する**”

［加贺金泽战］

胜利条件：占领金泽御坊

败北条件：柴田胜家败北

敌军：一向一揆

要点：先消灭城外的一向一揆，佐久间盛政会从南方出现，两边同时进攻。时间不要拖得太久，西南方向会出现敌人援军。

获得“**竹流金**”

第二十七章 渴泣かし

▲选择第二项“口头で叱る”

［鸟取攻略战］

胜利条件：毛利军运输队全灭/攻占鸟取城

败北条件：运输队进入鸟取城/羽柴秀吉败北

敌军：吉川经家军/运输队 X2

要点：消灭地图西北部的两个运输队后，西北，西南边相继出现后续运输队。不要让运输队进入鸟取城。

由于长时间的封锁，鸟取城主吉川经家见大势以去，便用自己的性命换取城内将士的性命，羽柴秀吉允许。

▲选择第一项“守りに彻する”

第二十八章 伊贺战役

信长命令自己的儿子织田信雄平定伊贺。

［天正伊贺之乱］

胜利条件：百地三太夫击破

败北条件：织田信雄败北

敌军：百地三太夫军/福地定成军

要点：只有西南方向的百地三太夫为真身。所以应该将兵力集中发向地图西南，另外注意河岸和山谷内两次出现的伏兵。

获得“**忍秘传**”

第二十九章 甲斐信浓战役

武田家木曾经福岛城的木曾义昌大举反叛。此时织田信长准备大力扶植自己的儿子织田信忠。

▲选择第二项“**家康に任ずる**”

［高远攻略］

胜利条件：仁科盛信击破。

败北条件：织田信忠败北。

敌军：仁科盛信军/小山田信茂军

要点：经过第一座桥后会出现武田军 2 队，在经过第二座桥内会在城出现敌增援武田军 3 队，并且会一起从城中杀出，在城外歼灭敌军后，入城击破仁科盛信

［武田讨灭战］

胜利条件：武田胜赖击破

败北条件：织田信忠败北

敌军：武田胜赖军/武田军/武田军

要点：武田胜赖从南边出现，向地图东南方向撤退，北边会出现真田昌幸作为敌人的援军，应该迅速击败武田胜赖，后期西南会出现我方援军。

第三十章 名将宗治

羽柴秀吉一直和毛利军作战。包围了高松城。

［高松城水攻］

胜利条件：天野隆重击破

败北条件：羽柴秀吉败北

敌军：清水宗治军/毛利军 X3

要点：本关不需要涉水攻打清水宗治，天野隆重会带领部队来救援，先集中军力攻击天野隆重即可。

高松战接近尾声。清水宗治提出以自己一人切腹来挽救全体部下的性命，羽柴秀吉应允，就这样清水宗治在舟中切腹。

面对毛利随后派出的 3 万大军，羽柴秀吉向织田信长请求增援

▲选择第一项“**援军を出す**”

最终章
本能寺~光秀篇~

1582年5月29日，德川家康前往界游览，织田信忠在京都等候信长，6月1日信长决定在四条坊门的本能寺休息，然而这位乱世的霸王正慢慢步入危机……

6月1日，光秀率领一万三千人悄无声息的接近本能寺……

【本能寺の变】

胜利条件：织田信长移动到绝妙寺

败北条件：织田信长败北

敌军：明智光秀军/明智秀满军/斋藤利三军/明智军X5

要点：明智大军已经将本能寺团团围住，等待信长的只有死亡。

人间五十年，
万事如梦幻。
一度生存者，
岂有长不灭？

If剧情选项指引

本作共有16个结局，具体打出哪一个结局取决于玩家在AVG部分的选项中作出的选择，部分战役也有可能影响结局。16个结局中大多数是假想结局，下面给大家提供一个大团圆的结局的选项指引。

第二章　尾张统一　卷一

问题一：どうしますか？选择普通に焼香を行う★

问题二：どうしますか？选择鸣海へ出阵する★

第三章　美浓的蝮蛇

问题一：どうしますか？选择正德寺に向かう★

问题二：救援に行きますか？

道三救援の兵を举げる★

第四章　尾张统一　卷二

问题一：信行、柴田、林の处分はどうしますか？选择三人を许す★

问题二：利家の处分はどうしますか？选择利家を许す★

第五章　桶狭间战役

问题一：今川への对策はどうしますか？选择もうよい、今宵は归れ★

之后的战役中选择善照寺

第六章　美浓战役

问题一：松平元康と同盟しますか？选择同盟する★

问题二：谁の意见を采用しますか？

藤吉郎の策を采用する★

第七章　伊势战役　卷一

问题一：どちらを攻めますか？选择北伊势を攻める★

第八章　上洛

问题一：六角への对应はどうしますか？

明智光秀に说得させる★

第九章　伊势战役　卷二

问题一：久秀の处分はどうしますか？选择久秀を许す★

问题二：管领に就任しますか？　选择就任する★

问题三：副将军に就任しますか？选择就任する★

第十章　越前近江战役　卷一

问题一：前田家の仲裁はどうしますか？选择ほおっておく★

第十二章　甲斐之虎

问题一：德川への援军はどうしますか？选择自ら出向く★

第十四章　足利幕府灭亡

问题一：义昭公の对应はどうしますか？选择义昭を攻める★

第十六章　长岛扫讨战

问题一：光秀を许しますか？

ならば仕方ない★

问题二：兰奢待はどうしますか？

宗久に分ける★

问题三：一揆势への对应はどうしますか？

降伏を认める★

第十八章　长筱战役

在战役选择中选择设乐ヶ原

问题一：酒井に意见を闻きますか？

更に意见を闻く★

第十九章　石山本愿寺　卷一

问题一：越前の对应はどうしますか？

越前は胜家に任せる★

在战役选择中选择天王寺

第二十章　军神

问题一：救援への对应はどうしますか？

信长自ら出阵する★

问题二：全军への命令はどうしますか？

直ちに迎击する★

第二十二章　播磨战役

问题一：播磨攻めはどうしますか？

秀吉に任せる★

第二十三章　石山本愿寺　卷二

问题一：铁船を见に行きますか？

铁船を见に行く★

第二十五章　丹波战役

问题一：波多野の处分はどうしますか？

八上城を安堵する★

问题二：光秀からの祝いの品はどうしますか

名马を受け取る★

第二十六章　加贺战役

问题一：夫妇喧哗への对应はどうしますか？

慰めの书状を送る★

问题二：秀吉への对应はどうしますか？

赏赞する★

第二十七章　渴泣かし

问题一：どのように叱りますか？

口头で叱る★

问题二：吉川军への对应はどうしますか？

断固攻击する★

第二十九章　甲斐信浓战役

问题一：穴山の处分はどうしますか？

降伏を认める★

第三十章　名将宗治

问题一：秀吉に援军を出しますか？

援军を出す★

第三十五章　西海道战役

在战役选择中选择丹生岛

第三十六章　毗沙门天

在战役选择中选择右边的路线

第三十八章　独眼龙

问题一：伊达家への对应はどうしますか？

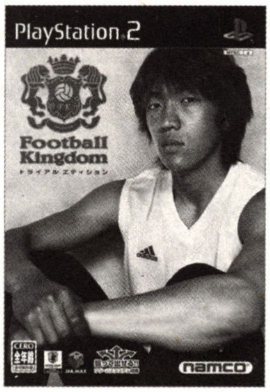
归顺を进める★

按照这个流程通关的话，那么最后就会迎来一个皆大欢喜的结局：浅井长政没和信长闹翻，可以和阿市白头偕老了。之前的统一过程中也没逼着光秀去做他不想做的事……除了让他增援了一次秀吉。其它几位强人也都各得其所，天下太平……（斋藤道三还健在呢……）虽然大团圆了，不过也总觉得这样的信长也失了几分魔王的本色吧。

Football Kingdom
トライアル エディション

足球王国

预赛版



公元2004年5月27日，欧洲各国联赛的冠军早已尘埃落定，各俱乐部队的比赛也都告一段落。但是真正精彩的赛事才刚刚揭开神秘的面纱，随着即将在葡萄牙举办的第12届欧洲足球锦标赛一步步的临近，欧洲各列强们开始越来越显得躁动不安。而在这欧锦赛后面紧接着的便是国际体育盛事，奥林匹克运动会，作为第一运动的奥运足球比赛自然开始备受球迷们的关注。在亚洲，由中国第一次举办的亚洲足球锦标赛也正在紧锣密鼓的准备当中，相信也是万众企盼，在这样的时候，如果没有几个比较有噱头的足球游戏捧场，那实在是有些无趣了。

这次为朋友们介绍的这款《足球王国·预赛版》(这里的预赛版只是游戏的附标题，与《实况足球》中的正式版和加强版的说法有异曲同工之妙，相信不久就会有正式版的消息了)，便是顺应这股潮流而生，而且正在以其独具魅力的风格吸引着越来越多的玩家投身其中。作为对足球游戏领域涉足不深的NAMCO来说，能够带给我们一个感觉如此别致的作品，确实令人诧异。先不说作品相对于足球游戏王者《实况足球》的差距，但至少我们能够继KCE东京之后再次看到足球游戏发展道路上又一次的光芒。纵然还有不足，然则我以为更应该看到竞争带来的足球游戏又一次的大发展。

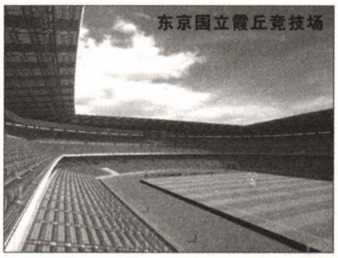
空前强大的队伍

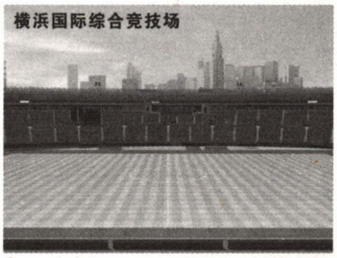
很难想象在这样一部试验性的作品中竟然收录了包括中国香港在内的绝大多数国家、地区队，甚至超出了WE7国际版国家队阵容将近1/5，或许是出于授权的原因，现在能选择的俱乐部却少得多，且是以架空的形式而存在。如像AS卡特拉齐奥(拉齐奥和罗马的混合？)和皇家佛拉门戈(皇家马德里和佛拉门戈？)这样的名字比比皆是，但从名字我们也并不难想象出相关的俱乐部球队，看来这些架空的俱乐部和真实俱乐部之间还是有着一些关联的呢！

以国家队做为比赛模式中的重点，顺便辅以原创俱乐部的培养(在"王国模式"中，可以对所选俱乐部的球员进行调整替换)。对于一直有愿望能够组建一支属于自己的球队的玩家来说是再好不过的事情了，但这样一来便显得俱乐部联赛模式相对缺乏可玩性，如何能够吸引玩家的兴趣才是问题的关键所在。

大量真实球场登录

令人高兴的是，本作当中有许多球场都完全是用实名登录。比如说【东京国立霞丘竞技场】、【横浜国际综合竞技场】、【崎玉运动场】、【札幌天穹球场】(世界杯上唯一一个室内足球场)以及【大阪长居体育场】，而例外的是【中津江村】的练习场。而根据球场的不同，其相对于足球飞行线路的物理轨迹和运算都会有细微的差别。


东京国立霞丘竞技场


横浜国际综合竞技场

解说和宣传阵容豪华

这方面内容对我们中国玩家可能不会有太大的吸引力，但是对日本玩家来说，这却是绝对强劲的阵容。比赛中的解说同样由风间八宏来担任，而比赛结束后，大家还可以看到在富士电视台的足球解说员风间。本作由风间八宏(足球解说员·桐荫横浜大学监督)、杉山茂树(足球记者)、仓敷保雄(足球实况)、幸谷秀巳(西班牙公认教练)、中山淳(世界足球画刊总编辑)、中京大学长谷川研究室(运动电影处理学)等人组成的豪华阵容参与制作。

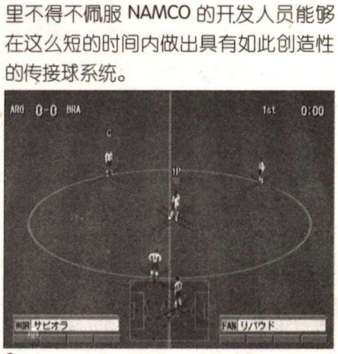
值得一提的是，我们终于又可以听到那熟悉的颤音了。各位还记的那句经典的："罗~伯~特·卡~罗~斯"吧，那样的解说一定会勾起你的记忆吧。记得当年不少玩家经常模仿他念卡洛斯的名字呢。虽然很滑稽，但却有一种说不出来的感觉。

再就是代言人，这次同样请来了日本国家队的任意球专家"一个人的黄金左中场"中村俊辅，那双忧郁中透着霸气的眼神和南梦宫这款另类的足球游戏是何等的相似。

别具一格的传球系统

可以说这是之前很多玩家开始对这款游戏感兴趣的原因，感觉体位对传接球的影响降到了最低，抛开盘带不说，单就传接球的流畅感觉来看，就像是回到了《实况足球98最终版》的时代。具体的从带球开始来说，当玩家带球前进的时候，

会在球员前进的方向出现一个橘黄色的箭头，用来表示带球的方向。当球员改变带球方向的时候，就会以球员为中心画一个圆圈，而箭头改变也会在球员身体改变带球方向之前。这也正是本做的招牌，球员能向自己周围360度方向中的任意1度顺畅的移动。这个标识同样会在玩家使用△键进行传球的时候起到关键作用。当熟练地控制球员的转向后便可以合理地应用△键配合好传球的力度。如果把握得好，可以传出很漂亮的穿越球。使用○键进行高吊球操作时也有同样的效果。应该说这款游戏的键位设置和整体操作方面不乏有创意的亮点，在以《实况足球》为首的市面上众多的同类型游戏中脱颖而出，给人一种独有的新鲜感和吸引力，这里不得不佩服NAMCO的开发人员能够在这么短的时间内做出具有如此创造性的传接球系统。



不一样的定位球系统

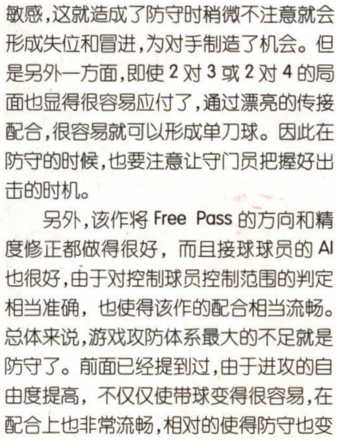
通过对触球部位的调整，最终完成这样的定位球系统最早见于FIFA足球系列，但是不同之处在于《足球王国》对球的飞行线路的诠释绝对在FIFA之上，所以其定位球的整体水平依然要高出FIFA一筹。特别是在人机对战时，通过自己精心设计的球路进球，是最有成就感的事情。

更偏重于攻击的平衡性

打了N多场友谊赛和N多场王国联赛后，可以看出游戏的平衡性相对更偏重于进攻。这个是有其必然联系的——为了进攻手段更加丰富而衍生出来的更加自由的跑位和传球系统对方向的控制非常敏感，这就造成了防守时稍微不注意就会形成失位和冒进，为对手制造了机会。但是另外一方面，即使2对3或2对4的局面也显得很容易应付了，通过漂亮的传接配合，很容易就可以形成单刀球。因此在防守的时候，也要注意让守门员把握好出击的时机。

另外，该作将Free Pass的方向和精度修正都做得很好，而且接球球员的AI也很好，由于对控制球员控制范围的判定相当准确，也使得该作的配合相当流畅。总体来说，游戏攻防体系最大的不足就是防守了。前面已经提到过，由于进攻的自由度提高，不仅仅使带球变得很容易，在配合上也非常流畅，相对的使得防守也变得很困难了，这使得游戏的爽快感有余而真实感不足。希望正式版的平衡性能够做得更好。

排开其他因素，单就足球游戏本身而言，本作的确是一个比较不错的作品，希望在正式版推出的时候能够有所改进，使得游戏再上一个新的台阶。



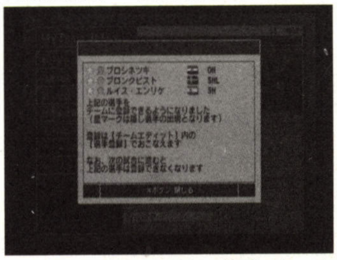
解构《足球王国》

以下就用史上最强的足球游戏《实况足球》和这个史上最新的足球游戏《足球王国》做一个对照吧！

首当其冲的便是对于球员场上位置的诠释，《足球王国》在这方面分得相当细致，甚至连门将都有两种类型，这对于本以为《实况》系列的役割设置就相当细致的我大开眼界。

综合右面的数据，我们可以看到，《足球王国》的位置属性相当于《实况足球》的位置属性，可谓空前的增加，达到了令人吃惊的30个，甚至连门将的位置都有两种属性来对球员作出指导。这一情况反应了本作作为一款足球游戏所要表露的游戏的整体基调，就是严密的战术性，这与其对传球系统的深度研究并不是一个巧合，确实反映出了制作者的初衷，同时再次证明《实况足球》走战术足球游戏的道路无疑是正确和成功的。

接着来看游戏的模式，需要说明的是王国模式，其实类似于《实况足球》的ML联赛模式，但是可能因为是预赛版的原因，这个联赛模式可谓简陋之极。进入该模式只能选择十支完全虚构的俱乐部，而且各个俱乐部的球员是随机生成，按START键可以重新随机生成一次，选择好球队之后还可以重新从各个国家队无条件替换球员加入。联赛本身没有像《实况足球》那样吸引人的转会系统，可以说是一大败笔。不过还是有弥补的办法，在每轮比赛结束后，系统会根据你的比赛成绩奖隐藏球员，一般要获得星级的隐藏球



员，必须要赢得比赛才行，使用任意一支隐藏球队，可以在之后的对战模式中选用。除此之外，对战模式就只能选择国家队了，但是这次的国家队数量和《实况足球》相比就更加可观，多了二十多支球队出来，这些球队分别是**アイスランド**（冰岛）、**イスラエル**（以色列）、**グルジア**（格鲁吉亚）、**ボスニア·ヘルツエゴビナ**（波斯尼亚和黑塞哥维纳）、**ラトビア**（拉脱维亚）、**カーナ**（加纳）、**コートジボアール**（科特迪瓦）、**ジンバブエ**（津巴布韦）、**ブルキナファソ**（布基纳法索）、**リベリア**（利比里亚）、**アラブ**酋长国联邦（阿联酋）、**イラク**（伊拉克）、**ウズベキスタン**（乌兹别克斯坦）、**カタール**（卡塔尔）、**クウエート**（科威特）、**タイ**（泰国）、中国香港（中国香港）、**ニュージーランド**（新西兰）、**カナダ**（加拿大）、**グアテマラ**（危地马拉）、**トリニダード·トバゴ**（特立尼达和多巴哥）、**ホンジュラス**（洪都拉斯）、**ベネズエラ**（委内瑞拉）、**ボリビア**（玻利维亚）。

全30种详尽球员位置设定

锋线	SK	Striker	射手	主要在禁区内和球门前活动，寻机射门得分，对反应和射门能力等要求相当高。
	MVS	Moving Striker	移动射手	在禁区前沿横向移动寻找机会，拉扯出空间为队友制造机会，同时为边路进攻策应，对综合进攻能力要求高。
	TGT	Target	传中目标	利用自己的身体优势争抢禁区附近的头球，为队友摆渡和做墙制造得分机会，要求反应、空中战能力和身体条件突出。
	WG	Wing	边锋	在前场边路游走，或传中，或突破，为中路队友制造得分机会，对速度和爆发力要求高。
	WGR	Wing Right	右边锋	只适合在右路游弋的边锋，其他要求和边锋一样。
	WGL	Wing Left	左边锋	只适合在左路游弋的边锋，其他要求和边锋一样。
	FAN	Fantasy Star	超级明星	善于拿球自己制造机会得分，在大禁区前沿相当活跃的射手，通常所说的九号半前锋，对个人能力要求高。
中场	SS	Shadow Striker	影子射手	埋伏于前锋后面做支援，一有机会就从后插上助攻，和前腰一样作为进攻的第二梯队，要求远射和反越位能力高。
	OH	Offend Half	进攻型前腰	在中线前和禁区前的中路一带活动，带动前锋和边前卫组织有效的进攻链条，对球员控球、传球和视野等能力要求较高。
	SH	Side Half	边前卫	主要活跃于对方半场边路和大禁区弧顶两侧，主要负责传中和从禁区两肋突破，对速度和传中要求高。
	SHR	Side Half Right	右边前卫	只适合在右路活跃的边前卫，其他要求和边前卫性质一样。
	SHL	Side Half Left	左边前卫	只适合在左路活跃的边前卫，其他要求和边前卫性质一样。
	WB	Wing Back	边卫	这个位置在现代足球中已经形成了一个单独的概念，是边后卫和边前卫的综合体，这个位置要求攻防和体力都要相当高。
	WBR	Wing Back Right	右边卫	只适合在右边路活跃的边卫，其他要求和边卫一样。
	WBL	Wing Back Left	左边卫	只适合在左边路活跃的边卫，其他要求和边卫一样。
	DYN	Diamond	钻石	全场飞奔的全能球员，活动范围相当大，从进攻到防守都很能行，中场发动机，对体力、技术、传球、视野等能力要求极高。
	CH	Center Half	中前卫	擅长在中路活动进行纵向的跑位，范围从己方后场一直到对方后场，适合攻防能力平均且有一定突破能力的球员。
	REG	Register	中场调度家	主要是在中圈附近拿球，通过传球调度组织本方的进攻，对于传球特别是长传的能力要求相当高。
	VOL	Volante	策应型后腰	中场连接，主要是横向跑动，参与丢球后的反抢，为两侧的边路进攻提供支援，以及填补其助攻后身后的空档。
	DH	Defend Half	防守型后腰	适当参加进攻，大范围参与防守，对于球队的衔接起到相当作用的人，主要以防守为主，对视野和抢截能力要求高。
后卫	SB	Side Back	边后卫	边后卫的位置属性甚至没有通过半场，这在显示比赛中是不太一样的，这种边后卫是能够同时胜任两个边路的。
	SBR	Side Back Right	右边后卫	和边后卫属性相同，不过只能在右边路活动。
	SBL	Side Back Left	左边后卫	和边后卫属性相同，不过只能在左边路活动。
	ST	Stopper	盯人中卫	对盯人防守相当重视的位置，对于个人防守一对一的能力和身体的对抗能力要求相当高。
	CB	Center Back	中后卫	是盯人中卫和清道夫位置的综合，对于后卫的综合防守能力要求相当高。
	LIB	Liberty	自由人	防守时退回掩护，进攻时压上作为进攻的发起者对于综合能力要求相当高。
	FSW	Forward Sweeper	突前清道夫	突在本方后防线前面的清道夫，主要负责拦截抢断等任务，对于反应等能力要求非常高。
	SW	Sweeper	拖后清道夫	真正的清道夫，在自己门前活动，补队友防守的漏洞，门将前的最后一道防线，对反应和大局观要求高。
门将	LGK	Liberty Goalkeeper	自由守门员	活动范围比一般守门员大，可以果断出击阻截对方的传球和阻止威胁进攻，对禁区外的来球处理得当。
	GK	Goalkeeper	守门员	一般守门员，对于守门的基本能力要求高，整体防守比较稳健。

操作系统大揭秘

牵涉到和《实况足球》的对比，不得不说的是操作上的问题。虽然目前看来，这个游戏的毛病还是一大堆，而且效仿《实况足球》和《FIFA》系列的痕迹也很明显。老实说，《ファミ通》只给了这个游戏一个中等偏下的分数也是非常客观的。但我要说的恰恰是本作的亮点之所在，这个游戏最大的闪光就在于它的传球系统，这样的系统让我有了一种久违的激情。

传球设定的经典在于三角键和圆圈键的设定，这两个键分别对应地面球和高空球。在带球的同时，球员身边会出现一个指示传球方向的浅黄色标记，通过摇杆的控制，可以获得360度的方向调整，然后通过按键时间控制力量来确定传球距离，而且并不影响带球，这一点在熟悉了之后，会觉得非常有创意。你可以在空档出现以后，把球传向任何一个你需要的地方，而且不会像WE的R3键那样没有方向提示，只是靠摇杆的感觉，成功率大大的上升，曾经的达人向已经不再是阳春白雪……在前场发动致命一击的感觉非常好，形象具体的操作，球完全按照自己的思路传出去。加上周围队友跑位前会出现箭头的指示，这时候的传球路线和前锋跑动的配合让人叫绝，这样精彩纷呈的进攻让人兴奋。

贝克汉姆的刁钻的长传球，斯卡尔斯的隐蔽的神出鬼没的直赛球，无不让FANS兴奋。当然这种具体的形象化的传球系统和《实况足球》更注重实况效果传球系统如何能够找到完美的契合点才是我们真正关心的问题吧！

再来是游戏的假动作系统，系统中分别把L1、L2、R2，三个键按假动作类型分为三类，通过三个键和方向键的组合演化出极多的变化，因此尽管《足球王国》的动作很花，但我们依然不会有玩FIFA那种对假动作的烦躁感。

最后是定位球系统，这次的定位球系统可以选择触球部位，根据部位演算球路，非常直观，要成为定位球达人将不再困难。但是这样一个借鉴FIFA的系统我以为在对战中会显得没有多少意思，甚至破坏比赛节奏，这样的球其球路纵然比FIFA精确，然则也不会太吸引玩家在对战中使用，点球系统也还颇有新意，就是也容易把自己晃晕。

其实足球游戏成功的关键正是对球路的物理轨迹运算和比赛的操作系统，有了后者，游戏就成功了一半。

本方控球时

按键	效果
方向键	慢速带球
L3	精确到360度的球员慢速带球
×	面对方向短传
○	面对方向蓄力长传，下底传中
△	面对方向传蓄力地面球
□	面对方向射门
方向+×	指定方向短传
○+方向	指定方向空中蓄力长传，解围
L1+○	低轨道蓄力长传，低轨道传中
R2	急停，假动作基本键
方向+△	指定方向蓄力传地面球
□+方向	指定方向射门，大脚解围
连点L1	高频率双足假动作
连点R2	停球后外脚背拨球斜向变向趟球
连点L2	低频率的绕跨假动作
连点L1+方向	高频率假动作变向
连点L2+方向	顺球路做绕跨欺骗
R2+方向	不同身位的卡位护球
前+R1	高速带球
R1+后	180度转身
R1+左/右	22.5度小幅度加速变向
L1+L2	假摔
R2+方向一圈	马赛回转
L1+△	二过一起式
L1+□	地滚球射门
R2+后→前	脚后跟挑球过人
L2	躲避铲球

对方控球时

按键	效果
方向键	移动球员位置
左摇杆	精确到360度的球员位置移动
R1+方向	加速移动
L1	切换选手
×	逼近对方带球队员，断球
□	令附近本方球员参与协防
R2+△+方向	手动控制门将出击
方向+○	铲球
R1+方向+○	飞铲
R2+方向	低重心移动
△	门将出击

球在飞行途中或在无人区域

按键	效果
方向键	移动球员
左摇杆	精确到360度的球员位置移动
R1+方向	加速移动
方向+○	铲球
R1+方向+○	飞铲

接应到地面传球的一瞬间

按键	效果
方向键	选择合理接球身位，面对接球易趟大
左摇杆	精确到360度的身位调整
×	面对方向直接短传
方向+×	指定方向直接短传
○	面对方向直接长传，高弧度下底传中
方向+○	指定方向直接长传，高弧度加弧线下
底传中□	直接射球门中路，直接大脚解围
方向+□	指定方向直接射门，直接大脚解围
R1	漏球
R1+方向	长距离变向趟球
R2+方向	中距离变向趟球
□+×	直接默认方向假射扣球
□+×+左/右	直接指定方向假射扣球

接应到空中传球的一瞬间

按键	效果
方向键	短距离用相应部位接球并改变身位
左摇杆	精确到360度的身位调整
×	面对方向直接头球传球
方向+×	指定方向直接头球传球
○	面对方向直接蓄力长传
方向+○	指定方向直接蓄力长传
□	直接凌空射球门中路
方向+□	指定方向直接凌空射门
R1+方向	长距离用胸部或抬脚变向趟球
R2+方向	中距离用胸部或抬脚变向趟球
方向后	在腰部接空中球时做转身接球动作

本方门将得球时

按键	效果
方向键	移动门将（禁区内）
左摇杆	精确到360度的球员位置移动
○	向面对方向蓄力方开大脚
方向+○	向任意方向蓄力方开大脚
□	向面对方向蓄力方开大脚
方向+□	向任意方向蓄力方开大脚
方向+×	手抛球
方向+△	大力手抛球
R1	把球放到地上
连点R2	门将把球放下

本方界外球

按键	效果
方向键	调整传球方向
左摇杆	360度调整传球方向
×	近距离界外球
○	远距离蓄力界外球
△	近距离界外球
□	远距离蓄力界外球

本方球门球

按键	效果
方向键	调整角度
左摇杆	360 度调整传球方向
×	地面短传
△	蓄力传地滚球
○	蓄力传长传球
□	蓄力传长传球

本方点球

按键	效果
□	面对方向射门
□蓄力 + 方向	不同方向的射门

本方任意球

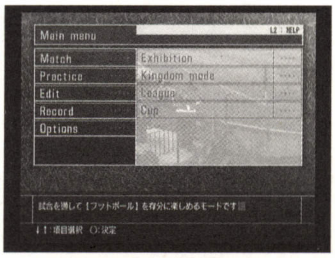
按键	效果
方向键	调整角度
左摇杆	与方向键一样
○	确定使用○键发球
○+ 方向	确定触球部位和出球线路
确定部位和线路 + 任意键	传出长传
□	确定使用□键发球
□+ 方向	确定触球部位和出球线路
确定部位和线路 + 任意键	足球射出
×	地面短传
△	蓄力短传

本方角球

按键	效果
方向键	调整角度
左摇杆	与方向键一样
○	确定使用○键发球
○+ 方向	确定触球部位和出球线路
确定部位和线路 + 任意键	传出长传
□	确定使用□键发球
□+ 方向	确定触球部位和出球线路
确定部位和线路 + 任意键	足球射出
×	地面短传
△	蓄力短传

主菜单画面解说

Match 比赛	
Exhibition	对战模式
Kingdom Mode	王国模式
League	联赛模式
Cup	杯赛模式
Practice 联系模式	
How To Play	操作说明
Free Training	自由训练
Edit 编辑	
Player Edit	球员编辑（相貌、能力）
Team Edit	球队编辑（队服、号码）
Record 收藏	
My History	奖杯一览
Replay Theater	存档欣赏
Options 系统调整	
Data Manager	进度管理
Settings	系统管理



比赛中按下 R3 键后配合 L1、L2、R1、R2 发动相应战术

在キ-コンフイグ（键位属性设定）中按△键切替，可以对键位操作的修正进行调整。

サ-チパス特性（传球修正）：方向キ-の入力方向を重视（注重对传球方向的修正）、ボ-ルとの距离を重视（注重对传球距离的修正）

先行入力受付（力度槽提前量修正）：标准、やや长め（比较长）、长め（很长）

パス追いかけ（追球线路判定）：オ-ト（自动跑位）、マニユアル（手动跑位）

カ-ソル切替特性（换人的修正判定）：ゴ-ル方向を重视（朝着有利射门的修正）、ボ-ルからの距离を重视（根据离球距离切换）、ボ-ル保持者の向きを重视（注重对控球者有利的切换）

START 为恢复默认设置

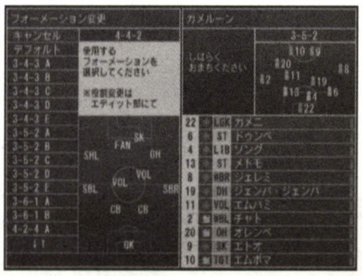
设定菜单画面解说

比赛前的设定菜单相对于《实况足球》就要简单得多，没有繁琐的选项，但是可以看出设计者还是相当用心的，《实况足球》设定菜单中的精髓都还是被毫无保留的"移植"了。球员能力方面没有《实况足球》细致，但是也没有多大关系，主要的能力都有提到，其实即便是《实况足球》，现在也很少有人去一项一项的查看球员能力了。只要用不同的颜色标注就很容易判断球员的强弱，不同的是该作中过低的能力也用颜色标注了出来。

一、試合へ（开始比赛）

在读盘时可以随时中断回到设置菜单

二、フォ-メ-ション（设定阵型）



1.变更——变更阵型

2.**エデイツト**——变更球员场上站位

三、选手交代（替换上场球员）

△切换球员状态栏，□切换球员能力栏

1.担当选手设定——设定定位球人选

①**キャプテン**：队长人选

②PK：点球主罚

③FK 左侧：左侧任意球主罚

④FK 右侧：右侧任意球主罚

⑤CK 左侧：左侧角球主罚

⑥CK 右侧：右侧角球主罚

2.**セットボレイ**——设定定位球时的压上合托后球员设置

①FK 攻击：选择任意球时参与发球的球员（最多两个可做假动作）

②FK 守备：选择任意球时托后的球员（最多两个）

③CK 攻击：选择角球时参与发球的球员（最多两个，可以做假动作）

④CK 守备：选择角球时托后的球员（最多两个）

四、战术

确定比赛中可选择的战术

1.战术——设定各种战术

①**ディフエンシブ**：全队防守意识提高

②**バウ-プレ-**：全队进攻意识提高

③**コンバクト**：压缩阵型，全攻全守

④**フラットディフエンス**：后卫平行站位，造越位

⑤多数人**カウンタ**：本方半场断球后，全体队员压上反击

⑥少数人**カウンタ**：本方半场断球后，前锋队员压上反击

⑦**ハ-ドプレス**：锋线队员参加防守

⑧中央 DF 攻击参加：进攻时，中卫（CB、ST、SW、FSW、LIB）一律插上

⑨**サイドアタック**：进攻时，边路（SB、WB、SH、WG）一律插上

⑩FW 中央**スペ-スメイク**：进攻时，前锋向两侧跑位，给中路拉出空档

(11)FW 左**スペ-スメイク**：进攻时，前锋向左侧跑位，给右侧拉出空档

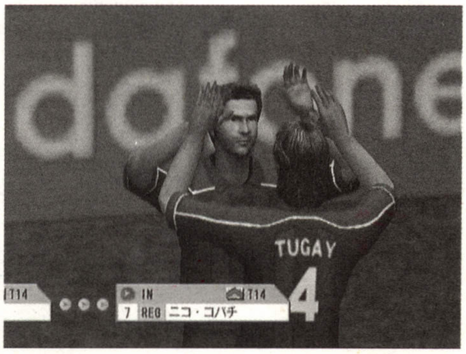
(12)FW 右**スペ-スメイク**：进攻时，前锋向右侧跑位，给左侧拉出空档

2.守备**スタイル**——设定盯人防守

球员能力值

身长	身高
体重	体重
利き足	习惯脚
役割メイン	目前位置
役割サブ1	位置属性 1
役割サブ2	位置属性 2
役割サブ3	位置属性 3
スタミナ	耐力
すばやさ	启动速度
スピ-ド	最快速度
当たり强さ	冲撞力
キ-プ力	控球能力
キック力	射门力量
决定力	果断程度
トラップ	接停球能力
パス角度	传球角度大小
视野の广さ	视野范围大小
空中战高さ	空中球跳跃能力
空中战精度	头球精度
守备力	防守能力
カ-プ	任意球弧度
驱け引き	任意球主罚姿势
ケガ	容易受伤的程度
攻击积极性	攻击积极性
守备积极性	防守积极性
统率力	统率能力
判断速度	判断反应速度
メンタル	精神力
フィ-ド	是否爱出击
キャッチ率	是否爱脱手
国籍	国籍

注：所有球员能力值最高为 99



总的来说，游戏的画面，特别是面部的贴图还是比《实况足球》粗糙，虽然看起来很光滑，但是给人的感觉更像是《创造球会》。但是即时演算的球员动作和球的物理轨迹非常流畅。开场的 CG 真是省时省力之作……话说回来《实况足球》的开场 CG 制作实在是非常的强了，因为足球太难作了。怨灵鬼怪容易做，因为没人见过是什么样子，但是对于球迷来说，在天天看球的人眼中，CG 中球员动作上稍微有一丝一毫的失真就非常的扎眼，还是让我们再拜一下《实况足球》的 CG 制作师们吧！

游戏的读盘速度其实很要命的，只不过在读盘的时候依然可以操作，所以不觉得太慢。球员的 AI 还是不太完善，有时候跑位很精妙，有时候却像一个白痴，和游戏发售前得宣传有所出入。另外，这个游戏的按键设置几乎就是照搬《实况足球》系列，所以非常容易上手，这个不知道是好事还是不好。

无论如何，又是一个新的足球游戏诞生了，我们并不奢望他要超过《实况足球》，只是说，他的出现能够带动整个足球游戏领域一轮新的竞争和发展，带给我们更出色的足球游戏，至于其他，真的不是那么重要了。

文:welsper

总的来说,这部作品就是一部电子小说,对话和自白多的不计其数,分支剧情不太多。如果懂日文的话,相信玩起来会觉的有意思;日文苦手的话,我们还是按 skip 吧 (=_=b) 人物设定稍显重复, 两个 loli!!! 竟然有两个 loli!!! 为什么不给我两个御姐啊 (ToT)(以上是我的个人想念,忽略吧).总之喜欢美少女游戏和 loli 党的人不应该错过这个游戏哦~

注:

loli: 中文写法萝莉,在日文中专指小女孩。其来源为名著《萝莉塔》。现在已经变味了….

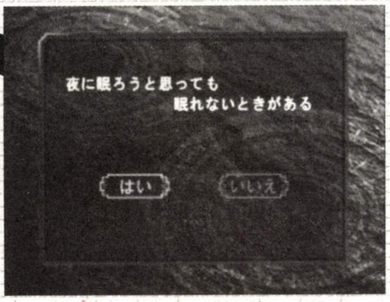
御姐:日文中专指年长的女性或长像成熟的女性。现在也变味了…..

gamesystem 游戏系统

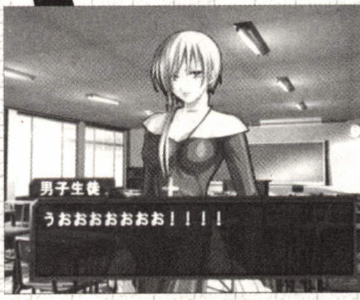
PCS 系统(Personal Character System)

这个游戏是通往你选择的结局前进的一个游戏,游戏中你可以通过各种各样的事件来影响选择的女主角对玩家的亲密度,而最终通往的结局是由玩家自身的个性来自动设定的。这个 PCS 为了判断玩家的性格会在游戏开始的时候进行一项测试,游戏设立了 12 个问题来进行心理测验回答完只有就会决定玩家的基本数值。在游戏当中也有和玩家的性格相关的分支选项根据,回答的不同会对玩家的数值产生影响。

活动



基本系统是通过和登场角色的对话以及对出现的选项进行选项来推动游戏的发展,这是一个多结局多故事 AVG。



心理测试

根据回答的问题来决定角色的气槽

部分问题列表

机の上は绮丽にしている方だ	桌面收拾得很干净
空想にふけるのは无驮な事だと思う	认为空想是无聊的事
秘密は他人に漏らさなない	不向他人泄密
励まされたり应援されたりするとうまくいかない	不顺利时被鼓励过
いじめを受けたことがある	曾受到过欺侮
音乐や绘画などに兴味がある	对音乐和绘画等有兴趣
人よりトイレは长い方だと思い	觉得自己上厕所的时间很长
泪もろいところがある	不常流泪
人に话せないような梦をよく见る	会梦见不能向别人述说的梦
周りからどう思われても平气でいなれる	不在乎别人怎么看待自己
学校や会社を休んだりしない	不去学校和公司
自分は时间や约束にルース人间だと思う	认为自己是遵守时间的人

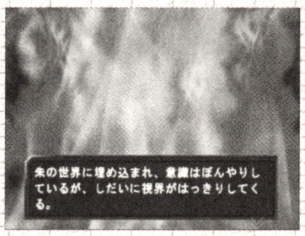
在游戏的最初,我们需要做一个小小的心理测试,共 12 道题,只需要凭直觉回答[是]或[不是],以此来决定主角你[小熊裕司]的善恶度。

善恶度是用气槽来表示,蓝色代表善,红色代表恶。

主要角色名称中日对照

マリー:玛莉　　ソニア:索妮雅　　ニナ:妮娜

Prologue 序章



红色，眼前是一片红色的世界（这是哪里啊？），没有声音，没有感觉，只是一片赤红的世界。隐约中，我看到人影的出现，看着这些人影，我发出怒吼，并开始攻击这些人影（住手，住手啊），眼前这片红色的世界，是因为我身在火焰中，可是我并不觉得痛苦，耳里传来周围逃跑哭叫的声音，我仍毫不留情的攻击着他们（住手啊）梦中的我努力的喊着……

"呜哇哇哇…………"

从梦中惊醒，不停做着深呼吸，等自己平静下来了，才发现头发早被汗浸湿……最近老是重复梦见自己在火焰中，眼里看到的全是红色，这让人感觉很不舒服。看看窗外，天还没亮，于是躺下继续睡。

由于睡眠不足，头昏昏沉沉，在十字路口等信号灯的时候，车鸣声，嘈杂声，信号灯提示声我忽然间全都听不到了，眼前出现的是梦中的景象，我被火焰所包围，周围等信号灯人群与梦境中四处逃散的人影所重合……正在这时，眼前出现了一个人影，那是一位少女（应该说是一个 loli），穿着黑白搭配的长袍，金色的长发，蓝色的眼睛，一眼就可以看出是一个外国人。站在我眼前的少女，让我有一种似曾相识的感觉，却想不起来究竟何时曾见过。在看到她双眼的瞬间，我从梦境的束缚中解脱出来。站在眼前的少女似乎有什么话想对我说

"你的灵魂被恶魔所诱惑，以后你的人生会充满苦难"

"……这是宗教的劝导吗？"

此时信号灯转为绿色，周围的人们开始移动

"那么，贵安（ごきげんよう），我们还会见面的"

（最近很流行 ごきげんよう 吗？看来百合之风要盛行了）

随着这声道别，她走向了对面，当我想要再寻找她时，她却已消失在人群中。

Episode1 再会

呼啊——

打了一个大大的哈欠，睁开眼看见就看见了广阔的蓝天。今天的天气很好，气温适中，凉风宜人，是一个睡觉的好天气。于是在还没有清醒的大脑的抗议下，我又闭上了眼睛……

"咔咔咔咔咔咔咔咔……"

从不远处发出机械运作的声音。

"什么啊，扰人睡觉，吵死了！"

翻个身，继续睡觉。

又传来一阵开门声，现在只想睡觉，不理会谁来了。

"喂，裕司"

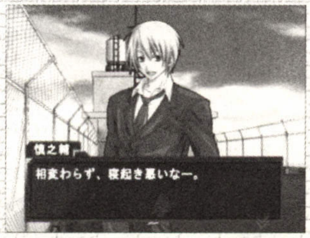
啊，讨厌！现在换成人名攻击了。继续无视。

"小裕司"

听不到!!!

"喂~~亲·爱·的~~~~"

"啊!!! 吵死了"



我终于承受不住这样恶心的攻击，翻身坐起，眼前出现的男性——三浦慎之辅（**这名字用中文念起来好别扭**）

这家伙自称是我的亲友，本性很好，可是由于个性问题，女性缘不是很好，所以他总是想着如何才能改善和女性之间的关系。

"裕司，今天可是开学典礼啊。"

"开学典礼？"

"是啊，不过已经结束了。"

我看了看表，已经 12 点了。

慎之辅："你没来参加开学典礼实在是一个遗憾啊。今天可是有新的外国女老师，非常的漂亮。"

看着他一副高兴的样子，耳边又传来机械运作的声音，于是问道：

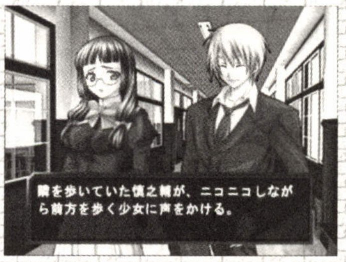
"这是在做什么啊"

"这个是在维修教堂。已经有 100 年历史了啊。"

我们一边说，一边走下天台。

我之所以会在开学典礼跑到天台睡觉，是因为老是梦见那个梦境，让我睡眠严重不足。

听慎之辅说，外国女老师的妹妹也转入了这所学校，而且还是修女……修女?!!! 那我那天见到的宗教劝诱者就是修女了？外国人的布教活动真是大胆啊



"啊，委员长"耳边响起了慎之辅的声音。

委员长的名字叫尾原吉乃，去年和我同班，不过我对她没什么印象。而"委员长"这个称呼则是因为二年级的时候她是班级委员。

慎之辅说，委员长有着黑色的长发，带着圆框眼镜，白皙的皮肤，成绩又优秀，给人的感觉是太阳下站太久就会晕倒的感觉，爱好是读书，完全就是日本之宝！可是我对她没有太大的感觉。

因为没有兴趣说下去，短暂的道别后，我转身就走。

"大~哥~哥~"

接着感觉到后背就被狠狠的撞了一下，背上重量忽然加重。

"啊~终于发现了~"

"这个声音……说话的是……真帆？"

"是啊，是真帆哦~能和大哥哥上同一所学校，并且在上学第一天就看到大哥哥~这就是命运啊"

"我不觉得这是命运"

"啊~怎么这样，大哥哥过分~"

真帆原本开心的笑脸在一瞬间就换成了泫然欲泣的表情。

（所以说我讨厌 loli 而且这个 loli 说话尾音喜欢带"の"）

我把手放在真帆的头上，说道

"真帆，听着，真帆的家呢，和圣清学院在距离上是最近的，这种情况，怎样都不会感觉到是命运啊。"

"才不是呢，学校生活的第一天就遇到大哥哥，这就是命运。"

这时，站在一旁的慎之辅插话了

"喂，裕司~君，不介绍一下？"

"这个？"我指着真帆的头说道。

"啊，才不是这个呢！"

接着真帆开始自我介绍，和慎之辅聊起来了：

"实际上，真帆是大哥哥的妻子哦。"

"等等!!!!!"

"啊？不是吗？那就是婚约者了~~呀！"

"呀什么呀!!"

在回家路上，我把真帆的复杂关系解释给慎之辅听。我和真帆只是幼时玩伴，那时候的她老是躲在我的背后哭。

说话间，我们到了分手的路口。慎之辅和我住宿舍，当然一起，真帆就走另外一条道。

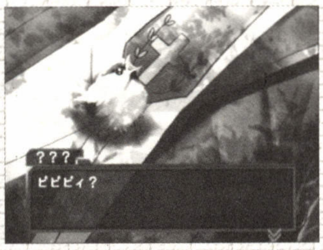
"今晚我们吃拉面吧，你请客。"

"为什么？"

"明天要向大家宣布裕司这个 lolicon 是真帆的白马王子啊，不过你请我吃过之后，我就会全忘掉。"看着他一副笑眯眯的样子，我连生气的力气都没有了。

夜里，我再次梦见了那个被火焰包围的梦，梦中的我很强，没有人是我的对手。在惊醒后，我来到窗边，看到了灵异事件，无人的教堂竟然有灯光，等我再次看过去，却什么也没有了。也许是有人巡逻吧。我这样安慰自己，又睡着了。

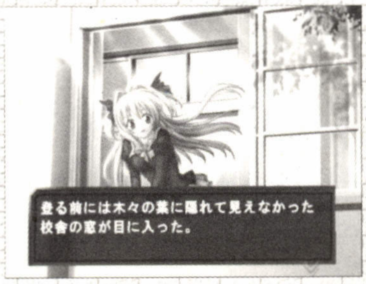
第二天英文课，是由有着银色长发，穿着衬出丰满身材蓝色修女服的**ニナ**老师来任课(**御姐万岁，生天目仁美慵懒的声音最高的享受**)，当然，我们不用置疑这位来自意大利的外国女老师日文为什么可以说得这么流畅，据她自我介绍，她是三年前就到日本生活了。在经过学生提问，老师回答之后，她来到了走神看着窗外的我的身边，用英文问我在看什么，我同样用英文回答她，被她称赞英文还不错。午休时间，我来到中庭，选了一个树荫不错的长凳上躺下午休(**我说小熊君啊，不用老是睡觉吧……**)忽然有一个东西掉在我的身上，我反射性的坐起来一看，原来是一只幼鸟，从巢里落下来了。于是决定把它放回巢里(**嗯，还是一个好孩子嘛，虽然比较贪睡……**)



当我把幼鸟放回巢后，就听见头顶有人在说话：

"这是神的保佑"

抬头一看，一个金发的女孩子站在窗边。虽然她现在穿着校服，不过我敢断定，她就是那天向我布教的女孩。



"抱歉，我从刚才就一直看着，一直等到结束了才说话。"

一直看着？也就是说我的睡相也被看见了?!!! 一紧张，我的手抓不住树干，摔了下来，真是丢脸啊。睡相被别人看见，还被看见从树上摔下来，双重的羞耻啊！

因为睡相被别人看到了，于是我转移午睡阵地到了天台。却被慎之辅这个花痴吵醒了……

夜里躺在床上，没有睡意，还想着昨晚所看到的灵异事件，在好奇心的驱使下，我来到教堂外，透过窗户观察里边的情况(**说得好听是观察，说不好听点那叫偷窥**)，发现原来光亮是来自**マリー**的手电。她似乎在教堂内寻找着什么。忽然，听见她的惊叫，我来不及思考，冲了进去。怪物出现了!!! 一番搏斗，我被怪物打晕了(**丢脸**)朦胧间似乎是**ニナ**老师出现救了我们(**果然是御姐最高**)。可是当我再次醒来的时候……我的记忆被**マリー**更改了……虽然心里仍有疑问，也因为太累懒得去想了。回家倒头就睡。也许是因为太累的缘故，一夜无梦。

第二天英文课，我继续望着窗外发呆，脑子里总觉得昨晚的事有疑点。于是等到放学以后，我——(**终于，终于出现选项了……**)

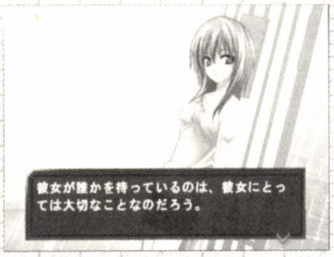
1.マリーを捜す	找マリー
2.ニナを捜す	找ニナ
作为一个御姐控，当然选择 2.**ニナ老师啦**	

在四处搜寻一番后，找到了**ニナ**老师，当听到我提出疑问后，**ニナ**老师轻轻的叹了口气，告诉我等**マリー**来了之后，说出真相。在闲聊中，老师问我如果去新生的班级教会主办的义卖会的号召，要做什么？

1.自分の氏名 クラス 联络先など	**气槽减少**
2.バザーに対する自分の考え方	**气槽增加**
3.バザーの日程や意义について	**气槽不变**

在**マリー**来了后，**ニナ**老师告诉我，她们在教堂寻找100年前来到日本来的一位罗马神父的遗留品，这件事不能对别人说，所以希望我这个熟悉这里的人帮助她们一起找。最终，我在美色威逼之下，答应了这个差事。由于**ニナ**老师身份的问题，搜索的任务落在了**マリー**和我的身上……

5月原本应该是晴朗的月份，却反常的连续好几天都下着大雨，让人的心情也变得不好起来。一天放学后，我最晚一个离开学校，天下着大雨，当我撑伞走到校门时，看到了一个外国的女孩子站



在校门边，没有伞遮雨，全身已经湿透了。看她的样子像是在等人，可是我左右看了看，除了我没别人了，于是关心的问：

试着和她交流，她却什么也不说，当我感到没辙的时候，她忽然说道：

"主人？"

"主人？"

"你是，主人？"

"主人"这个词在我的脑子里反映出来的是饮品店的老板或者是武术流派的老师或者是有钱人……

"不，我不是，我只是一个普通的高中生而已"

"……"

看着少女全身都被雨淋湿了，雨水顺着她紫色的长发往下流，感到一阵心痛

"不管怎么说，再待下去会感冒的。"

于是把手里的伞递给她。自己淋着雨回家了。

第二天一早，慎之辅就跑来告诉我，今天会有一个女学生转入我们班。当这名转学生走进教室，我发现她就是昨天雨中遇到的女孩，听老师介绍她的名字叫**ソニア**，是来日本留学的。由于**ソニア**没有表情，别人问她问题她也只用摇头点头来回答，似乎她没有交上任何朋友。(**我喜欢无口女~**)

放学后，在走廊上遇见了**ソニア**，这时真帆也过来了。真帆主动向**ソニア**打招呼，**ソニア**依照惯例，没有表情没有回应，然而禁不住真帆一再的招呼，**ソニア**始开金口回应真帆的招呼(**这是惯例吗？无口女拿活泼的女孩子没辙**)我对女孩子们的谈话没有兴趣，于是打算离开学校，大家在听说我要回家，也都说要回去了。雨仍然下的很大，大家换鞋，准备自己的雨伞。眼前还有一把雨伞，是我昨天借给**ソニア**的。

"今天带伞了吗？"

摇头。

"这把你拿去用吧。"

ソニア看看我，又看看伞，接着把伞抱在胸前，认真地向我行礼道谢。

"等等，不用这样。"

"伞，谢谢。"

我离开学校，在校门前，看着昨天和她初次见面的地方，心里想。

"她昨天在等谁呢？"

梦见了……少女的身体非常的冷，雨水夺走了她的体温，因失血而显得苍白的脸(这张脸我在哪里见过)梦中的我在确定她还活着后，问道：

"少女，还活着吗？"

(我想要做什么)

"还活着吗？"

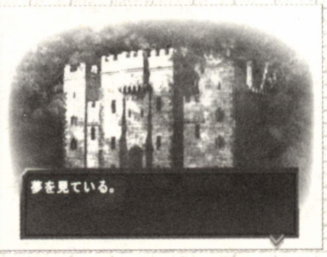
少女听到了我的问话，睁开眼睛看着我。

"回答我。"

"……活……着……"少女费力地回答道。

"在这里和我缔结契约，你就可以不用死，愿意吗？想活着，就告诉我你的名字"

少女用尽最后的力气说到……



闹钟声把我拉回了现实世界。

今天的天气是晴，一扫前几日湿漉漉的感觉。

课间休息的时候，我受到委员长的拜托，要帮助**ソニア**早日融入班级之中。

学后，想到同为留学生的**マリー**，于是和她谈了谈**ソニア**。再想到**ソニア**和真帆相处得很好，也许这两人很合得来，我比较在意。

1.ᅡは真帆が気にある	**在意真帆**
2.ᅡはソニアが気にある	**在意ソニア**

我还是比较在意**ソニア**，正在胡思乱想**ソニア**想要找的人是谁的时候，背后传来她的声音。

"主人。"

不经意间我回答道："啊，我回来了。"

"……是。"

由于**ソニア**的打招呼方式奇怪，于是我教导她应该怎么打招呼，才知道她原来是在等我。**ソニア**不怎么懂日文，于是她问我"最初的**グー**"是什么意思，大概是：

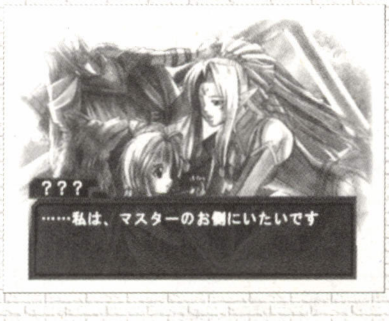
1.最初に出すのはグウが1番多いから	**气槽减少**
2.グウはチョキかパーの原形だから	**气槽增加**
3.『最初はグウ』という语呂ガ良いから	**气槽不变**

正说到称呼别人加敬称的时候，真帆来了，也加入了讨论。

于是我们三人一边往回走一边教导**ソニア**。

到了和真帆分手的路口，真帆带着我们往曾以前一起玩的公园，**ソニア**显得很开心，我也想起了不少童年往事。

梦中的我走过石廊，来到了中庭的长凳坐下，身旁有一些动物和2个少女，年幼的那一个我认识，就是那个树下的女孩。原来这个梦是昨天的延续。能救活这个女孩，实在是太好了。



闹铃声响个不停把我从睡梦吵醒。午休时间，**マリー**叫我去教会，在哪里，**ニナ**老师告诉我要小心**ソニア**，说不定她也是来找100年前的遗留物。放学后，我和**ソニア**一起走出校门，却遇上了怪物的袭击，击退怪物后，我们各自回家了。

Episode2 记忆

6月的天气变得炎热，我们的服装也换成了夏季校服。（**夏天真好啊**）

マリー在上学路上告诉我，需要查这个小镇100年前的事，于是我们决定到图书馆查资料。

放学后，我才发现不知道图书馆在哪里，于是我决定找

1.尾原にたずねる	**向尾原询问**
2.慎之辅にたずねる	**向慎之辅询问**

还是选委员长比较稳当。

委员长从抽屉里拿出一幅画问我，你有什么感觉

1.悲观している	**气槽不变**
2.人を待っている	**气槽减少**
3.何かを决心しかねている	**气槽赠加**

回答完之后，委员长带我到了图书室。在这里我、**マリー**还有委员长一起找书查资料。（**不过……我好像是去睡觉的……**）

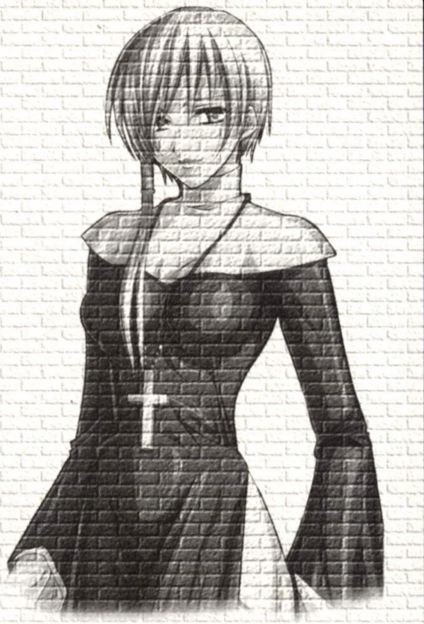
有一天我和委员长一起离开学校，忽然一个声音叫住了委员长，原来是委员长的父亲，圣清学院的理事长。虽然委员长面有难色，但还是和他一起上了车。

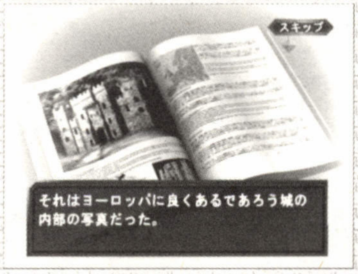
夜晚在房间窗户外不经意的看了看天空，今天是满月啊，跟着就睡觉了

在梦中，我站在山上，看到了城堡的全貌，不知道为什么，有一种怀念的感觉。

早晨起床，我只记得梦中片断，城堡吗？

午休时我照例到天台休息，忽然听见有吵闹声。循声望去，原来是三个欺负一个，不经意，我出声说了几句，欺负人的三人跑掉了，剩下了戴眼镜的唐泽感谢我，可是这个人给我的感觉很不好，于是我离开了天台。放学后，我又到图书室查资料，结果不知不觉间，我又睡着了……（**怎么老是睡觉啊**）当我醒来的时候，已经到了闭馆的时间，于是我帮助委员长收拾图书，看到了一本书上记载有我梦中的城堡，已经有几百年的历史了，在欧洲的某个地方。





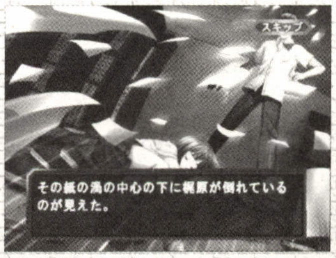
今晚仍是满月。

梦中，我在向某人介绍城堡，原来我是城堡的主人！

闹铃声又响起来了。

午休时间，我依然在天台午休，却因为唐尺和慎之辅的关系，没有休息好。放学后，我继续到图书馆帮助**マリー**查找资料，结果……又睡着了……（**就算图书馆安静适合睡觉，也要适可而止！**）收拾完图书馆，我和委员长走到大门时，委员长想起来有本书没有拿，于是我们折返回去（这是个错误的决定）。在无人的图书馆里，我们遇到了怪物，在我奋力战斗之后，我们脱险了。不过委员长被吓晕了过去……

当委员长没有戴眼镜的时候，好漂亮啊~



Episode3 封印

今天是考试的最后一天，结束了我们就可以放暑假。从慎之辅哪里得到海岸旁发生大地震。联想到遇到怪物是也发生或地震。于是决定找**マリー**一起到出事地点勘查。然而我们却一无所获，并且我在海岸边还出现了身体不适的情况，于是我们回到了教堂。在和**マリー**的讨论中，我们说到了约会的问题，我想和哪一位约会呢？

1.マリー
2.ソニア
3.真帆
4.吉乃
5.1 人かいい（**这个选项实际上和慎之辅到海边，我不喜欢BL，坚决不选**）

脑中浮现出不怎么说话，没有表情，身材矮小的少女。可是她太安静了，虽然我不喜欢吵闹的女孩子，可是……

当我的气色看起来不错后，我和**マリー**离开了学校。

当我走到校门口时，听见**ソニア**说：

"主人，欢迎回来。"

"你难道一直在等我？啊，我回来了"我回答得如此的自然。

她没笑，不过刚才她一脸担心的表情消失无踪。

"那么，再见。"

"你真的为了我等到现在？"

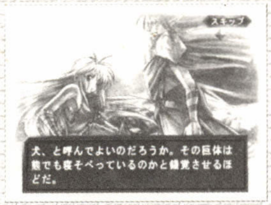
她没有回答。

"奇怪的家伙。"

"……"

"反正你都要看着我，还不如大大方方的和我一起。"
"非常抱歉……"
"明天有事吗？"
"？"
"很好，明天下午一起去玩吧。"
"是，主人。"
"能不能不要叫我'主人'。"

她没有回答，离开了……



梦中，我又看到了那座城堡，森林和湖泊，丰富的大自然的恩惠与动物们共存，在这里，动物之间没有纷争。梦中的我腿上睡着一只大狗，我伸手抚摸着它的背（**这真的是狗吗？它的体形和熊一样**）。

一觉醒来，已经快要1点钟了，于是先到食堂吃饭，遇到了**マリー**，和她谈了一会儿话，我出门了。

站在街上，我冷不防打了一个喷嚏
"是，主人"
"……"

看到**ソニア**穿着冬季制服。
"**ソニア**不热吗？"
"是，主人。"
"厉害啊。"
"是。"
"可是为什么穿校服？暑假就不要穿了啊。"
"穿这个很凉爽。"
"……"
"……"

在街上逛了一大圈之后，我们走进了冷饮店。

在聊天中，**ソニア**问我要是**ウサギ**和**カメ**第二次比赛，主人会支持谁？

看着她认真的表情，我不想伤她：

1.とうぜんウサギ	气槽增加
2.やっぱりカメ	气槽减少
3.どちらも応援しない	气槽不变

听了我的意见后，**ソニア**在书上写了一些东西。

我们一边聊天，一边走向海岸。

在经过一番调查之后，我发现了一个石碑，在我仔细读石碑的时候，忽然眼前出现一只漆黑的野兽，在我以为会被咬死时，这只野兽不见了。难道我做白日梦了？然而身上的伤告诉我，这不是梦。

夜里正在想着黑色野兽的事，忽然接到慎之辅的电话，让我看新闻。新闻报道说这个小镇的狗都疯了。于是我立即跑到教堂找**ニナ**老师，**マリー**也在。不久，教堂就被狗群们包围了（**你这个灾星主角，不要拖累了女性啊**）……就在我万念俱灰之际，**ソニア**出现在我和魔兽之间

"住手，**ダニエル**。"

然而魔犬并没有退却之意。**ソニア**在要求**ニナ**老师解开魔兽封印无果后，与魔兽搏斗！因为**ソニア**要分心照顾到我们这边，一疏神，被魔兽给击倒在地，眼看就要被魔兽给咬……看着为保护我而被压在魔兽掌下的**ソニア**，我为自己的无能而气愤。
"可恶可恶！"

最终，由于使用了那种力量，我击倒了魔兽。并且这只魔兽回到我的身体里。

Episode4 决断

8月，**ニナ**老师组织我、慎之辅、**ソニア**、**マリ**起到委员长家的别墅合宿！来到委员长家别墅发现真帆也来了（**女主角都集齐了，现在就看小熊君选谁了。**）我们做的第一件事就是打扫书库。在分配了任务过后，我有时间出去休息，那我该叫上谁呢？

1.マリー
2.ソニア
3.真帆
4.吉乃
5.慎之辅（**有兴趣和男人一起休息吗？**）

当然是和**ソニア**一起休息！我们来到海滩上，**ソニア**问我，什么样的才算是朋友？

1.冗谈の通じるカラオケ好きな友だち	气槽增加
2.明朗で羽目も外すが、读书好きな友だち	气槽减少
3.自分と共同の趣味をもつている友だち	气槽不变

"那么，我和主人一样的想法。"

合宿的第一天，平安无事的渡过了。

第二天，上午大家穿着泳装到海滩上打排球（**夏天真好啊**），可是……**ソニア**穿的是学校发的泳衣……

在沙滩排球决出胜负后，**ニナ**老师没有到海滩来，于是委员长不允许我们下海游泳……不得已，我和委员长回到别墅找**ニナ**老师，正好撞见理事长和**ニナ**老师在谈话，于是上午就没有下海游泳。午饭过后，我打算约一个人到海边玩。

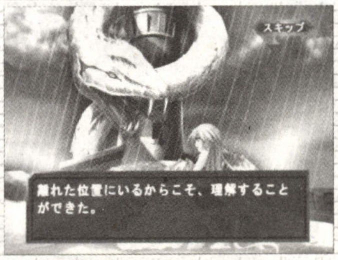
1.マリー
2.ソニア
3.真帆
4.吉乃
5.ニナ先生

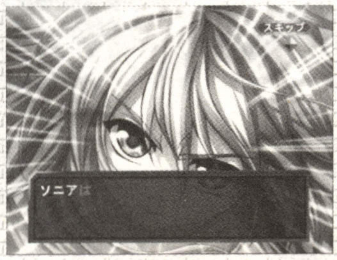
和**ソニア**来到海滩，她问道
"主人对那种生物的生活感兴趣？"

1.クモ	气槽减少
2.バッタ	气槽增加
3.チョウ	气槽不变

白天都还晴空万里，谁知晚饭后，天气忽然转坏，不过还好合宿第二天平安渡过

第三天由于台风来袭，大家只能坐在屋子里聊天。**マリー**似乎有什么心事，总是一副不安的表情。接着发生灯塔封印的大蛇出现了，在大家的努力下，收复了大蛇。合宿最后一天……算是平安结束。





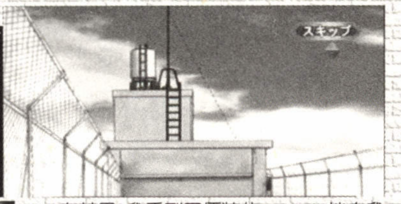
Episode5 觉醒

9月，新学期开学了，我又开始梦见那个自己。

红色，眼前一片红色，站在山里，看见自己的城堡被烧毁……

我感觉很不可思议，梦里的事都是真实发生过，我该向谁说呢？

1.マリーに闻いてほしい	
2.ソニアに闻いてほしい	
3.真帆に闻いてほしい	
4.尾原に闻いてほしい	
5.いや谁にも相谈できない	



在梦里,我看到了便装的**ソニア**,她向我提出一个问题:

"在路上看到一封掉在地上的信,主人会怎么做?"

1.交番(派出所)に届ける	气槽增加
2.近くのポストに入れてやる	气槽减少
3.そのまま见て见ぬ振りをする	气槽不变

"是啊,我知道了,主人。"

ソニア离开了,等等……我的谈话呢……

放学后,我的头越来越疼,当我无意识的来到一个神社旁时,我就像换了一个人,竟然呼唤魔兽破坏了封印的石碑。**ソニア**在旁边看着这一切的发生,眼神里充满了悲哀。那天夜里,被破坏的石碑旁出现了一个黑影,手里拿着一个像书的东西。第二天,我找到**ニナ**老师,告诉她封印被破坏的事。结果被**ニナ**老师狠狠教训了一顿。

Episode6 守护

11月有文化祭,我们班的文化祭实行委员长慎之辅决定我们班的cosplay茶店。**ソニア**的服装是绿野仙踪的爱丽丝,委员长的服装是护士装(**这个是恶趣味啊!!!**)

注:这里关于衣服的选项不会影响到游戏,所以就看个人喜好了

文化祭开始后,由于客人不多,慎之辅告诉我可以其中一个MM逛逛文化祭。

1.マリーと
2.ソニアと
3.真帆と
4.尾原と
5.1人で

我当然是和**ソニア**一起啦。穿着爱丽丝服装,抓着小道具猫的尾巴的**ソニア**特别可爱。

"主人,如果有一天早晨起来发现自己变成了动物,主人要怎么办?"

1.友だちに相谈する	气槽增加
2.おもしろそなのでその边をうろつく	气槽减少
3.病院にいてみる	气槽不变

"啊,了解了"

"**ソニア**想去玩什么?"

"没什么……能待在主人身边就很开心了。"

短暂的45分钟休息时间就这么游晃过了,不过还是要感谢慎之辅给我了这个机会。

走在教室的走廊里,忽然出现了异空间!一个黑影出现了,我感到恐惧,召唤两头魔兽,就在这个时候,**ソニア**出现,告诉我不要使用这个力量。

"主人快逃走吧!"

"你呢,你只有一个人啊!"

"这个不是一个容易对付的对手"说完就向对手挥剑砍了过去。

然而这样的攻击是无效的,眼看对方的黑翼就要攻击到我,**ソニア**替我挡了这一击,同时,一声枪响。在黑暗中,我看见了一把银色的手枪,……是**ニナ**老师。

"刚才真危险,再晚1秒就救不了你了"

一放松,才发现自己出了一身的冷汗。

低头看看躺在自己腿上的**ソニア**,可是任凭怎么呼喊她的名字,她都没有回应。

在**ニナ**老师的帮助下,我找回了**ソニア**的灵魂,怀中的她睁开眼睛。

"对不起,我没能帮上忙,裕司。"

"你平安就好……没事了……"

"没事了?"

"是的,没事了。"

又梦见树下那个女孩,这一次我知道她的名字——**ソニア**。

第二天的文化祭,因为昨晚的那件事,生意不是很好,本来想找**ソニア**出来谈谈,谁知道慎之辅这小子不准,无奈之下,只有等文化祭结束再说。忙完后,我又到天台睡觉,11月,天气已经转冷,醒来的时候发现**ソニア**在我身边。

"谢谢主人救了我,这是第二次了,把我从孤独寒冷中救出来。"

第二次了啊……

楼下操场正烧着这次文化祭的道具,今年的文化祭,结束了。

Episode67 圣夜

季节变换,天气已经变得很冷了,对于三年生的我来说,还有升学考试这个麻烦的事。因为快要到圣诞夜了,所以**ニナ**老师组织了一个唱诗班,准备在圣诞夜的时候表演。**ソニア**也参加了这次的唱诗班。

夜里,梦见了梦中的我叫**カーライル**。

第二天一到学校,就听慎之辅说老师不能来上课了是唐泽的咒术,午休时间,我考虑:

1.マリーがニナ先生に报告する	故事继续
2.慎之辅に详しいを闻く	故事结束

走到教堂,将这件事报告给了**ニナ**老师。她要我小心唐泽,不要和他走得太近。

今晚又梦见了红色的火焰,梦见了自己被银发的法师所封印,拜托某人让**ソニア**照顾,不让她随自己被封印。

第二天早晨一早慎之辅就告诉我们班有7人缺席,而这7人都是我昨天看见和唐泽说话的……

午休时间,我躺在天台上,决定

1.屋上に行って梦のことを考える	故事继续
2.唐尺のことが气にかかる	故事结束

正在我想梦中的人的时,**ソニア**出现在天台,她讲述了她知道的部分。却让我感到**ソニア**眼里看到的不是我,而是**カーライル**。

后来又同**ニナ**老师谈了一阵。

夜里,梦见了**カーライル**被封印后,**ソニア**打算一直待在城中等待着主人归来。

今天是平安夜,放学以后,教堂有活动,现在我有两个选择:

1.慎之辅と圣夜祭に向かう	故事继续
2.唐尺のことが气になる	故事结束

到了教堂,看到穿着弥撒服的**ソニア**,很漂亮啊,可是**ソニア**一直摇头,不喜欢。于是我安慰她说这个大家都穿,没关系的。在听到我的安慰之后,**ソニア**的脸红了。

圣夜祭完美落幕,穿着弥撒服的**ソニア**,在烛光中有一种神秘感。

教堂里只剩我和**ソニア**。**ソニア**和昨天一样,一直看着十字架。

"十字架很珍贵吗?"

"一点也不。"

"那为什么一直看呢?"

"感谢神明。"

就在我听着**ソニア**讲述她500年的生活时,唐泽出现了。他以**ソニア**为人质,逼我变成**カーライル**,全靠**ソニア**将我的意识拉了回来,当我和**ソニア**的手握在一起时,握在一起的手发出了青白色的火焰,将唐泽手里的魔法书烧掉了。在魔法书的火焰中,**カーライル**向我和**ソニア**道别,并且把**ソニア**托付给我,我也成了正统的魔族继承人。一切都结束了,当我们走出教堂,天空正下着雪,这是白色圣诞夜啊,我和**ソニア**重新缔结了契约,两人的脸不知不觉靠得很近……最后……

在天台上向慎之辅道别之后,我和**ソニア**一起回到城堡……

Fin

电车 GO!GO!!GO!!!

文/责编:CLOUD

纪念电车 100 周年

你知道一百年前的世界,人们都乘坐什么样的交通工具么?马车?人力车?都不对。那时世界上早已有了汽车,虽然那是有钱人才能买得起的“高级玩具”;那时世界上也有了火车,可以让中产阶级在不会花费过高的情况下进行长途旅行,火车的一个好处就是——载重量大,速度较快;那时世界上也出现了电车,最早的电车是有轨电车,其乘坐价格低廉,是大部分民众可以接受的最为方便快捷的代步工具。

电车诞生至今已有一百七十年左右的历史,在我国,电车则刚刚过完了百岁的生日。1904 年 4 月 26 日,我国的第一部电车出现于天津,按照中国清朝政府和比利时政府签订的《天津电灯电车公司合同》,比利时商人创办了“天津电灯电车公司”,1906 年 6 月 2 日围城路线线网工程完工,天津第一条有轨电车路线白牌电车线路正式运营,使天津成为我国内陆城市中第一个拥有有轨电车的城市。于是,电车在美国运营了 18 年、日本运营了 2 年后,出现在了 1906 年的天津街头。以此为发轫,中国的城市开始进入了公共交通时代。从步行到坐轿子,从轿子到人力车,再由人力车到电车,中国人的代步工具发生了质的飞跃。

小·知识　电车的历史

有轨电车源于美国。1834 年,美国的一位铁匠达文·波特看到马拉的轨道车速度太低,又不利于城市卫生,于是自行设计并制造了一台用蓄电池供电的小型电动机,可驱动小型车辆在轨道上作短程运行。

1840 年,英国苏格兰的戴维森改进了雅可比的电动机,制成了带有旋转整流子的电动机,并且利用它制造了一辆宽 1 米、长 4.5 米的电车。尽管车子不小,但马达、电池都安放在车上,占去许多空间,结果坐不下上几个人。同时,由于电池能量太小、电车的时速不过 6 公里,和步行差不多。

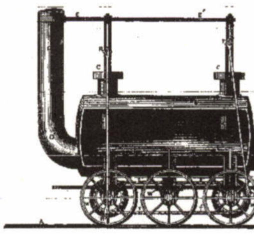
1866 年,德国工程师维尔纳·西门子(WernerSiemems)与技师哈卢施卡联营创立电机公司,发明强力发电机,制成世界上第一列电力机车。第二年在巴黎博览会上展出,震惊了许多人。

由于发电机体积太大,不能直接装在车上,1875 年,一个叫格林的美国人又提出了一种利用铁路送电的新方案,在轨道上铺三根钢轨,两根作为轨道并且兼作一条电路,而第三根钢轨,则专门作为向机车供电的电线。

1879 年,西门子在柏林博览会上公开试运行了由电动机牵引,由带电铁轨输送电流的电力列车。这部列车功率只有 3 马力,一次可运乘客 18 人,时速 7 公里,于是德国出现了有轨电车。1882 年,在柏林诞生了世界上第一辆无轨电车。

1884 年,美国工程师亨利发明了架空线和触线杆,使电车更加完善。1892 年,发明了把交流电转换为直流电的整流器后,电车可很方便地使用火力发动机厂提供的交流电。电流通过接触网、受电弓,传到机车里,接到电动机上,然后又经过轨道钢轨回到发电厂去,形成了一个完整的导电回路。

约从 1900 年起,大多数有轨电车为无轨道电车所取代。无轨电车通过架空电线传送电力,由电站供给电能,借助橡胶轮胎与地面绝缘,需要两根触电杆和上架式电线(就是我们以前看到的那两条“大辫子”)。无轨电车虽说仍受供电系统的限制,不能离电线太远,但是总比在轨道上跑灵便多了,而且马路上取消了轨道,变得平整坦荡。到如今,无轨电车仍是一些老城市交通工具的重要角色。

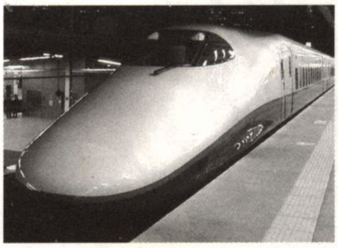


世界最早的蒸汽机车

那个年代的电车,不管有轨无轨,其主要用途依然是城市内部交通,无法取代火车的地位。现今所谓电车,即指电气化列车,从广义上讲,是指以电力为动力的交通工具,包括有轨电车和无轨电车两大种类。其中有轨电车出现最早,是蒸汽机车(也即火车)的升级版产品,多用在列车的牵引车头方面,负责铁路运输,也有在城市内部运输的单节电车。而无轨电车出现较晚,一般用于城市内部交通运输工作,多见于公共汽车的形式。电车的发展也带动了地铁等现代化交通工具的发展,随着科技的进步,电车的时速从最早的每小时 6 公里增加到了现在的每小时 300 多公里,大大加快了人们出行的速度,节省了宝贵的时间,缩短了城市与城市间的距离。

1825 年 9 月 27 日世界第一条铁路在英国建成

日本是一个岛国,国土面积小,呈狭长状,因此载客量大、速度快、不会受塞车困扰的铁路运输便成了日本最经济、最便捷的运输方式,而几乎没有污染的电车也就顺理成章地成为铁路运输的首要交通工具。电车是日本国民生活当中不可或缺的一个重要部分,其重要程度已经远远超越了汽车之于美国人,大抵和我们中国的自行车的地位相当。电车在日本拥有着全世界最广泛的应用范围,高速的电车带动了整个日本的经济发展。



小·知识　日本——火车拖起的民族经济

1987 年日本铁路(JR)民营化后,有营业铁路近 27600km,每年输送旅客约 3450 亿人公里,输送货物 210 亿吨公里。

与其它国家不同的是,日本铁路的一个特别功能是承担着密集的旅客运输量。

日本铁路有五种运行组织形式:日本铁路(JR)、地方铁路、私营铁路公司(mintetsu)、地方政府与私人合资铁路(the third sector)和快运公司。

这里主要介绍日本铁路(JR)和私人铁路公司的情况。

以前只有全国性的日本国家铁路(JR),因为巨大的债务和劳工问题,1987年JR进行了私有化改造,改组为六个客运公司、一个货物运输公司和其它组织,自负盈亏和裁减人员使JR取得了成功。

日本铁路公司(JR)主要从事干线运输和都市圈运输,私营铁路主要从事月票通勤运输。日本铁路(JR)和私营公司运输量的比例大约为2:1。

数据:

日本铁路线路总长21,271km(1987年JR私有化改革后)

其中复线5,850km(占28%)

电气化铁路9,449km(占44%)

旅客运输量2000万人/日;5.6亿人公里/日

货物运输量151,000吨/日;5486.6万吨公里/日

始建于1872年

日本人对于电车有着莫名的深厚感情——上班族每天上下班都要乘坐电车,学生上学放学要乘电车,节假日外出观光旅游要乘电车……在日本,差不多有80%的人每天要花费1.5~2个小时的时间在电车上。电车准时、快速的特点是人们主要乘坐的原因,根据要求,每趟电车的到站时间都不得早于或者晚于15分钟,否则便会给整条铁路的运输管理造成混乱,因此,工作日的上班时间便是乘坐电车的最高峰期,乘客的乘车率可以高达150%,在上午7点到9点晚上5点到7点这段时间,电车内经常会出现人挤着人的"沙丁鱼罐头"情况,人和人之间几乎没有空隙,就算是想伸手看一下手表恐怕也是力所未逮。由拥挤带来的一个负面影响便是——性骚扰,总有一些心怀不轨的人妄图趁电车高峰期占女性的便宜,其所作所为甚至到了令人发指的地步,我们一般称这种人为"电车之狼",日本方面也出过反映这一题材的成人向游戏——《电车之狼》系列,在此不推荐玩家接触这类游戏。

在日本,上班族加班如同家常便饭,经常要工作到晚上11~12点,然后再坐末班电车回家。劳累了一天的人禁不住便要在电车上打起盹来,于是乎就出现了有趣的一幕——有座位的,在座位上东倒西歪,呼噜四起;没有座位站着的,也练就了一身好本领,一只手悬挂在电车的拉环上,身体随着电车的加减速而摇晃着,照睡不误。他们能有如此良好的"瞌睡"环境,全都仰仗于电车司机的驾驶水平,让他们可以在平稳行驶的电车上呼呼大睡。

电车司机是日本许多小孩子向往的职业之一,因为他们穿着制服,威风凛凛,可以驾驶漂亮气派的高速列车呼啸前进,可以拥有精确到位的驾驶技术,可以观赏沿途美丽的风景。于是电车游戏应运而生,让大部分有过或者正有成为电车司机梦想的人能够亲身体验驾驶电车的感觉。

小·知识　新干线

日本的火车网络是首屈一指,而新干线更是全球最先进的火车系统之一。新干线起源于1964年,当年日本赢得了1968年的奥运会主办权,为了迎接奥运,便提早在1964年开放第一条新干线——东海道新干线。在过去的三十多年间,先后建成启用的新干线有山阳新干线、东北新干线、上越新干线、山形新干线及为了长野冬季奥运而提前通车的北陆新干线、北海道新干线、九州新干线等多条路线。

行驶在新干线上的列车,全都以高速舒适闻名。早期的新干线已达每小时百多公里,时至今日,所有行走新干线的列车,极速都在每小时200公里以上,在前两年间加盟E2及E3车系的的新成员Asahi、Komachi及Yamabike列车极速更达每小时275公里,再加上已经投入运营的500系列车,其极速更是可以达每小时300公里,足以令不少超级跑车汗颜!

新干线除了快速,车厢设计也极为乘客设想。普通的车位已是十分舒适,车箱也相当宽敞。如果你乘坐北陆新干线前往长野滑雪,便会发现火车车箱中设有预留给雪橇的空间,可见日本人的细心。

安全也是新干线的强项,新干线自1964年陆续通车运营以来事故率为零,是目前全世界最安全的交通工具。

在日本,所有非新干线的铁路都统称为在来线。由于高速列车的成本高昂,新干线路线都分有等级,不同等级的路线所采用的列车及行车时间都有所不同。就以交通动脉"东海道山阳新干线"为例,最高级的Nozomi等级由东京至福冈全程1175.9公里,其间只有停6站,约需5小时,平均车速达每小时235公里;全程长366公里的东京至名古屋线只需1小时40分车程便到达,平均车速达每小时220公里。可是属于最基本等级Kodama的"三河安城——东京"间全长333.6公里,竟需约2小时45分钟才行毕,平均车速只有每小时122公里。

电车主义宣言

在日本,有一个由众多电车爱好者组成的电车爱好者协会,他们奉行着热爱电车的宗旨,并希望以此来影响社会上的其他人,他们自发形成了团体,他们制订了一个全新的"教义"——电车主义。

"我们郑重宣布遵守电车主义。电车主义是一种热爱电车,并专门以电车为公共运输交通为中心的生活态度。在如今这个年代,汽车化已经达到了前所未有的饱和,而在大城市当中交通堵塞已成了家常便饭,交通堵塞就会给经济的发展带来阻碍,而废气的排放更加会污染空气,导致全球变暖。限制东京的汽车保有量应该成为当前至关紧要的课题,应该由国会议员及国家首脑率先提议尽快解决。

"由于汽车有许多负面的影响,所以应该正视平民化的电车的地位,我们的愿望是创造汽车与电车共生的舒适生活。因此电车主义实际上就等同于环境主义,保护环境是关系到每一个国民生活质量的迫切问题,随着电车主义运动的推进,我们将会为节省资源、防止地球变暖等地球环境问题方面做出巨大的贡献。

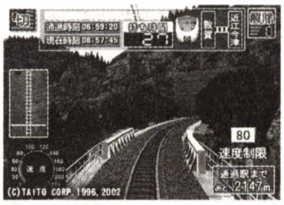
"日本电车的历史已经超过了一百年,请不要被兴旺发达的汽车化年代的表象所蒙蔽,我们一起来发掘电车更深层的意义。开发电车的存在价值,进行一场改变国民生活意识及生活形态的轰轰烈烈的国民运动,这就是我们的电车主义宣言。

"借此《电车主义宣言》发刊之机,将1998年11月24日定为'电车主义宣言日',暨国民运动开始之日。"

电车游戏的宗师

——TAITO 公司

提起日本的 TAITO 公司，大家最先想到的应该是铁板阵、泡泡龙等早期著名街机游戏，TAITO 公司加入游戏市场的时间较早，其业务也以街机为主，后来以 FC 为代表的家用机出现后 TAITO 才开始为家用机制作游戏。TAITO 还有一个有口皆碑的游戏大系列——《电车でGO！》（中文译名为“前进吧！列车”，当然也有直译为“电车向前进”、“电车向前走”等普通译名的），这就是我们这次要介绍的主要对像。



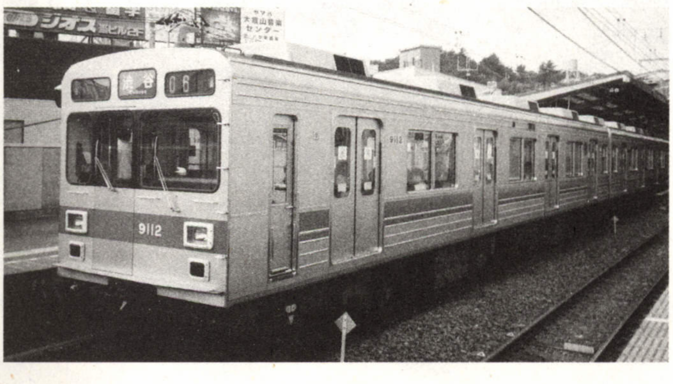
(C)TAITO CORP. 1996, 2002

系列最早的一部作品诞生于 1996 年，在商业用机即街机上推出，TAITO 看到游戏厅内的“电车でGO！”投币率非常高，特别受欢迎，因此决定将本作移植到当时刚刚起步不久但势态良好的 PlayStation 上，移植工作于 1997 年 12 月底完成。初代的电车在 PS 上竟然获得了 104 万份的好成绩，这让 TAITO 欣喜不已，同时也坚定了将本作系列化的决心。和 PS 版电车同时发售的还有游戏的专用操纵台，完全仿制自真实电车操纵台的控制器为这部电车模拟驾驶类游戏平添了极大的乐趣，也成就了一批又一批“电车迷”的愿望——在家中驾驶电车。

(C)TAITO CORP. 1996, 2002

玩“电车でGO！”系列游戏最大的好处就是——操作简单，将原本略显复杂（当然只是针对我们这些非专业驾驶人员来说）的电车驾驶步骤精简，只需用到加速、减速、刹车、取消刹车四步就可以开着电车全日本转悠了，最多再加个鸣笛什么的，很轻松便可享受驾驶的乐趣，同时也可以欣赏取自真实铁路沿线的游戏画面（当然这里面肯定是有缩水地，不可能原样照搬，成本问题）。这样一款容易上手的游戏当真是老幼咸宜，玩累了各种 RPG 和 ACT、格斗游戏之后，用她来换换口味，调节一下心情还真不赖，顺便还过了一把当司机的瘾，想像着将整辆列车都控制在自己手上，肩上挑着安全运送数百甚至上千名旅客的重担，那份责任感一旦在任务达成后便会转变为巨大的成就感，其影响不可谓不深远矣。无数玩家便是沉浸于此种成就感中不能自拔，笔者也算是其中之一，这种感觉一定要在玩过了“电车でGO！”系列之后方可获得，所以我在这里建议大家，一定要亲自尝试一下驾驶电车的爽快感，我敢说，你一下子就会喜欢上这个游戏的！

以下将详细介绍 TAITO 在街机以及各个平台的家用机上推出的全部“电车でGO！”作品，还有同期或单出的专用控制器，希望大家能够喜欢。



电车でGO!（商业用机）

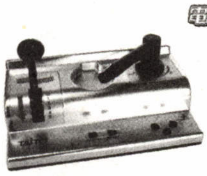
厂商： TAITOタイトー
机种： 街机
费用： 游戏店自行规定
发售日：1996 年
收录路线： 山阴本线（龟冈→京都）、京浜东北线（品川→横浜）、东海道本线（京都→大阪）、山手线（涉谷→东京）

电车でGO!（PlayStation the Best）

厂商： TAITO
机种： PS
价格： 6090 日元/2940 日元（含税）
发售日：1997 年 12 月 18 日
收录路线： 山阴本线、京浜东北线、东海道本线、山手线
注：有“入门モード（入门模式）”和“业务用モード（专业模式）”还有“アルバム（相册）”模式，随游戏的进行可获得本作中使用用电车的相片、电车运行时的录像等。

电车でGO！专用控制器同期发售

電車でGO!コントローラ“金”



电车でGO！CONTROLLER“金”
价格： 6090 日元（含税）
对应游戏： PS“电车でGO！”系列/PS2“电车でGO！3 通勤篇”

电车でGO！EX（SEGA SATURN 版）

厂商： TAKARAタカラ
机种： SS
价格： 6090 日元（含税）
发售日：1998 年 10 月 1 日
收录路线： 山阴线 LONG、东海道线各站、京浜东北线降雪（雨）、山手线降雪（雨）

电车でGO！专用控制器同期发售

电车でGO！CONTROLLER 土星专用
价格： 6090 日元（含税）

电车でGO！2（商业用机）

厂商： TAITO
机种： 街机
费用： 游戏店自行规定
发售日：1998 年

电车でGO！2 高速篇（商业用机）

厂商： TAITO
机种： 街机
费用： 游戏店自行规定
发售日：1998 年 3 月
收录路线： 京浜东北线（品川→上野）、秋田新干线（こまち）、北越急行ほくほく线、北越急行ほくほく线特急“はくたか”

电车でGO！（WONDER SWAN 版）

厂商： TAITO
机种： WS
价格： 3990 日元（含税）
发售日：1999 年 3 月 4 日
收录路线： 山阴本线、京浜东北线、东海道本线、山手线
PS：难易度有 EASY、NORMAL、HARD、VERY HARD

电车でGO！2（高速篇 PS the Best）

厂商：TAITO
机种：PS
价格：6090 日元/2940 日元（含税）
发售日：1999 年 3 月 18 日
收录路线：秋田新干线（秋田→大曲・盛冈→新花卷）、**ほくほく**线（直江津→六日町）、京浜东北线（品川→上野）、大阪环状线（大阪→天王寺）、鹿儿岛本线（博多→小仓）

电车でGO！专用控制器同期发售

电车でGO！CONTROLLER　单手版
价格：6090 日元（含税）
对应游戏：PS“电车でGO！”系列游戏

电车でGO！64（NINTENDO 64 版）

厂商：TAITO
机种：N64
价格：7140 日元/VRS 同捆版 10290 日元（含税）
发售日：1999 年 7 月 30 日
收录路线：东北・秋田新干线、**ほくほく**线、奥羽本线、田泽湖线、山手线、京浜东北线、东海道本线

电车でGO！专用控制器同期发售

电车でGO！64 声音识系统（VRS）控制器（耳麦）
价格：同捆版特价 4980 日元（含税）
功能：声音识别控制、振动功能

电车でGO！2（WONDER SWAN 版）

厂商：TAITO
机种：WS
价格：3990 日元（含税）
发售日：1999 年 10 月 7 日
收录路线：秋田新干线、京浜东北线（高速）、**ほくほく**线、大阪环状线

电车でGO！プロフエッショナル仕样（PS the Best）

厂商：TAITO
机种：PS
价格：6090 日元/2940 日元（含税）
发售日：1999 年 12 月 9 日/2000 年 12 月 7 日
收录路线：秋田新干线、东北新干线、**ほくほく・**上越线、山手线、京浜东北线、东海道线、嵯峨野线（山阴本线）、京都线、大阪环状线、鹿儿岛本线

电车でGO！（GAMEBOY COLOR 版）

厂商：CYBER FRONT
机种：GBC
价格：4410 日元（含税）
发售日：1999 年 12 月 10 日
收录路线：山阴本线、京浜东北线、东海道本线、山手线

メダルゲッター　电车でGO！儿童版（商业用机）

厂商：TAITO
机种：街机
费用：游戏店自行规定
发售日：1999 年中

电车でGO！2 高速篇 3000 番台（DREAMCAST 版）

厂商：TAITO
机种：DC
价格：6090 日元（含税）
发售日：2000 年 1 月 20 日
收录路线：京浜东北线（品川→上野）、秋田新干线（**こまち**）、北越急行**ほくほく**线、北越急行**ほくほく**线特急“**はくたか**”、山手线、京浜东北线（横浜→品川）

电车でGO！　名古屋铁道篇

厂商：TAITO
机种：PS
价格：6090 日元（含税）
发售日：2000 年 1 月 27 日
收录路线：名古屋本线（新名古屋→新岐阜）3700 系、美浓町线（日野桥→新岐阜）880 系、犬山线（新名古屋→新鹈沼）1000 系

汽车でGO！

厂商：TAITO
机种：PS
价格：6090 日元（含税）
发售日：2000 年 3 月 16 日
收录路线：京浜东北线（品川→上野间）、磐越西线（新津→津川・郡山→会津若松）、信越线（高崎→轻井泽）
注：系列外传性质的一作，驾驶蒸汽机车，有点复古的感觉——火车齿轮的“逆转机”、相当于加速的“加减弁”、刹车用的“空气压刹车”。还有排出水蒸汽冷凝水的“ドレイン（消耗）”及车轮打滑时的“沙まき（撒沙）”。实际操作起来，本作还是像系列一贯地简单，不会有如此复杂的工作。本作是系列中首次加入“二人合作”的一部，副驾驶还可以帮助驾驶员“添煤”。

电车でGO！2（GAMEBOY COLOR 版）

厂商：CYBER FRONT
机种：GBC
价格：5460 日元（含税）
发售日：2000 年 12 月 8 日
收录路线：秋田新干线、京浜东北线、**ほくほく**线、鹿儿岛本线、大阪环状线
注：本作是 GB 上首个使用了 64Mb 大容量卡带的游戏。

がんばれ运转士!!（商业用机）

厂商：TAITO**タイトー**
机种：街机
费用：游戏店自行规定
发售日：2000 年中
收录路线：江ノ岛电铁（藤泽→镰仓）、伊予铁道（松山驿→道后温泉）

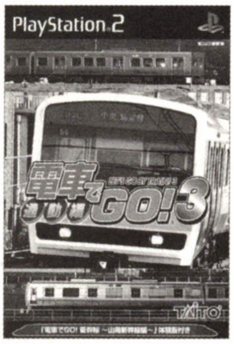
电车でGO！3 通勤篇（商业用机）

厂商：TAITO
机种：街机
价格：游戏店自行规定
发售日：2001 年 3 月 15 日

电车でGO！专用控制器同期发售

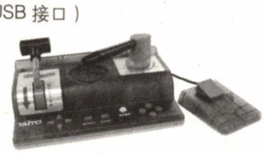
电车でGO！CONTROLLER TYPE 2(USB 接口)
价格:7140 日元(含税)
对应游戏:PS2 专用"电车でGO！"系列游戏
功能:振动功能、门灯点亮、警笛踏板

电车でGO！3 通勤篇(TAITO BEST)



厂商:TAITO
机种:PS2
价格:7140 日元/2499 日元(含税)
发售日:2001 年 3 月 15 日
收录路线:九州地区的鹿儿岛本线和筱栗线、关东地区的总武线和中央线、近畿地区的山阳本线和山阴本线。一共有 16 种共 17 辆电车可供选择。
注:本作有为初学者准备的"ファミリーモード(家庭模式)",也有为高级玩家准备的"铁人モード(铁人模式)",还有普通的"ゲームモード(游戏模式)"和资料丰富的"铁道资料馆"模式。本作还加入了四种时间段选择,分别为"清晨、白天、傍晚、夜间"。

电车でGO！专用控制器



电车でGO！CONTROLLER TYPE2 透明版(USB 接口)
价格:4980 日元(含税)
发售日:2001 年 6 月 28 日
对应游戏:PS2 专用"电车でGO！"系列游戏
功能:振动功能、门灯点亮、警笛踏板

电车でGO！新干线　山阳新干线篇(PS2 the Best)

厂商:TAITO
机种:PS2
价格:7140 日元/3150 日元(含税)
发售日:2001 年 9 月 20 日/2002 年 10 月 3 日
收录路线:山阳新干线(新大阪→博多)、博多南线(博多→博多南)

电车でGO！专用控制器同期发售

电车でGO！新干线专用 CONTROLLER(USB 接口)
价格:8190 日元(含税)
对应游戏:PS2"电车でGO！新干线山阳新干线篇"/"电车でGO！旅情篇"/"电车でGO！プロフェッショナル2"/"电车でGO！FINAL"
功能:速度计、ATC 表示、门灯点亮、警笛踏板、振动功能

电车でGO！(手机版)

厂商:TAITO
对应手机:iモード/EZweb/J-SKY
价格:200/210/200 日元
发售日:2001 年中

电车でGO！旅情篇

厂商:TAITO
机种:PS2
价格:7140 日元(含税)
发售日:2002 年 7 月 25 日
收录路线:伊予铁道(JR 松山驿前⟷道后温泉、市驿前⟷道后温泉、市驿前⟷市驿前(环状线)、本町六丁目⟷道后温泉、坊っちゃん列车路线);江ノ岛电铁(藤泽⟷镰仓);京福电气铁道(岚山⟷四条大宫、帷子ノ十⟷北野白梅町);函馆市交通局(汤の川⟷函馆どっく前、汤の川⟷谷地头、五棱郭公园前⟷函馆どっく前、五棱郭公园前⟷谷地头、驹场车库⟷函馆どっく前〔入库·出库乘务〕、驹场车库⟷谷地头〔入库·出库乘务〕)

电车でGO！专用控制器同期发售

电车でGO！旅情篇 CONTROLLER(USB 接口)
价格:7140 日元(含税)
对应游戏:PS2"电车でGO！旅情篇"/"电车でGO！プロフェッショナル2"/"电车でGO！FINAL"
功能:可拆卸木制刹车把手、车门开关、警笛按钮、广播按钮、视角切换按钮

SIMPLE1500シリーズ Vol.102 THE 电车运转手~电车でGO！名古屋铁道篇~(廉价版)

厂商:D3PUBLISHER
机种:PS
价格:1575 日元(含税)
发售日:2002 年 8 月 29 日

SIMPLE1500シリーズVol.103 THE 元祖电车运转士~电车でGO！~(廉价版)

厂商:D3PUBLISHER
机种:PS
价格:1575 日元
发售日:2003 年 1 月 30 日

电车でGO！プロフェッショナル2(专业版 2)

厂商:TAITO
机种:PS2
价格:7140 日元(含税)
发售日:2003 年 2 月 27 日
收录路线:湘南新宿ライン、鹤见线、湖西线、濑户大桥线、长崎·佐世保线
注:本作的特点是拥有超过 80 辆以上的电车类型,以及五条大路线,15 条小路线。

SIMPLE2000シリーズ Vol.22 THE 通勤电车运转士~电车でGO！3 通勤篇(廉价版)

厂商:D3PUBLISHER
机种:PS2
价格:2100 日元(含税)
发售日:2003 年 3 月 27 日

电车でGO！FINAL(最终版)

厂商:TAITO
机种:PS2
价格:7140 日元(含税)
发售日:2004 年 5 月 27 日
收录路线:山手线、中央线、东海道线、大阪环状线四大路线,详情请看后面的最终版攻略。

除了以上这些商业用机和家用机以及手机版的游戏，TAITO 还与日本著名的游戏发行公司 UNBALANCE 合作，推出了数量众多的 PC 版“电车で GO!”系列游戏，具体有——

电车でGO！プロフェッショナル2
电车でGO！旅情篇
电车でGO！新干线 山阳新干线篇
电车でGO！3 通勤篇 路线改正
电车でGO！プロフェッショナル仕様
爆发的 1480シリーズ 电车でGO！2 高速篇 3000 番台
爆发的 1480シリーズ 电车でGO！
爆发的 1480シリーズ 电车でGO！2 高速篇
爆发的 1480シリーズ 汽车でGO
爆发的 1480シリーズ 电车でGO！名古屋铁道篇

另外还有两个游戏专用控制器，价格相当不菲哟~

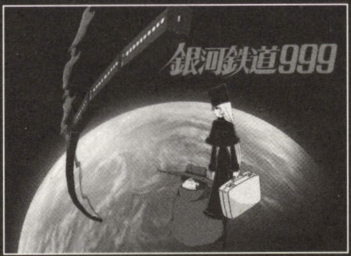
电车でGO! CONTROLLER（USB 接口）

对应操作系统：Windows98/Me/2000/XP
价格：8800 日元/9240 日元（含税）
发售日：2001 年 6 月 15 日
对应软件：除“电车でGO!旅情篇”外的全部 PC 版电车系列游戏

电车でGO!旅情篇 CONTROLLER（USB 接口）

对应操作系统：Windows98/Me/2000/XP
价格：开放价格（至少也要 11000 日元）
发售日：2003 年 6 月 5 日
对应软件：“电车でGO!旅情篇”、“电车でGO！プロフェッショナル2”

《银河铁道 999》



、和电车火车相关的动漫作品不计其数，最具代表性的就是日本著名漫画家松本零士的《银河铁道 999》，这是一部从 1977 年开始至今仍在连载的宇宙 SF 科幻作品。1978 年被制作成 113 集电视动画片，之后其漫画、动画片被翻译成多种语言，流传到 17 个国家，受到来自世界各国的读者、观众的支持。

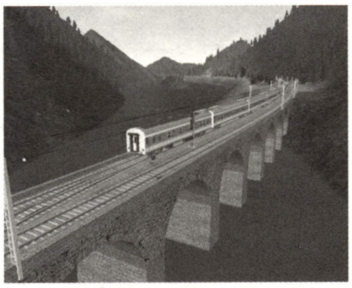
依照 999 的外型布置的列车

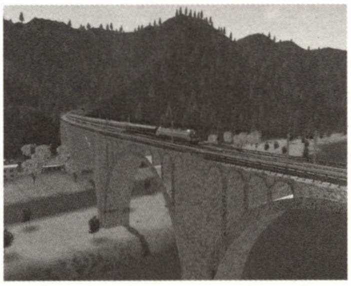
1979 年《银河铁道 999》的剧场作品公映。1981 年其系列作品的最后一部《再见，银河铁道 999》公映，至今这两部作品仍然保持动画作品发行成绩排行榜的前几名。

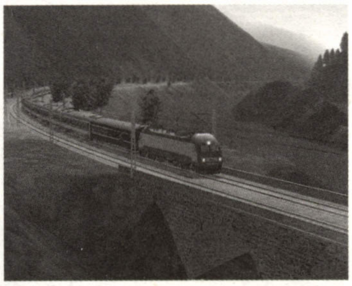
主人公星野铁郎是一个幻想拥有长生不死之躯的机械身体的少年。他母亲在机械伯爵对人类的残害中丧生，幸存的铁郎在来自宇宙的神秘女郎美铁罗的帮助下乘坐银河铁道 999，飞向可以免费制作机械身体的星球·安得罗美达……

你还可以选择微软

除了 TAITO 公司，还有其他一些游戏公司也在为全世界的电车、火车爱好者们兢兢业业地工作着，为像我们这样的玩家不断奉献出一款款同样优秀的电车模拟类游戏。这其中最为著名的，恐怕要数老美的“微软”公司了。微软不但雄霸操作系统及相关软件市场，就连日本人最擅长的家用游戏主机市场都不放过，推出了 XBOX 争抢份额，不光如此，微软的游戏制作实力也不容小觑，这一点从当年的“帝国时代”和“微软拉力赛车”等游戏中即可看出端倪。





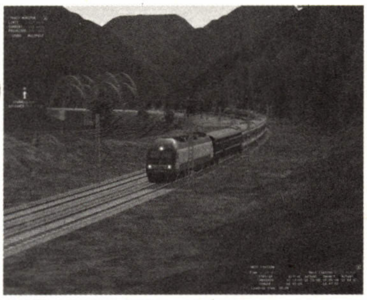


这不，TAITO 将自己的电车开到了世界应用最为广泛的 PC 平台之上，微软看得心痒难耐，于是便指挥旗下的游戏小组“做一个最强的列车模拟游戏出来”，于是这世上就有了“微软模拟列车（MICROSOFT TRAIN SIMULATOR）”。为了让游戏有更真实的表现，微软与有名的六大铁路公司合作，分别是——美国东北铁路公司（Amtrak）、美国蒙大拿州南部路线（Burlington Northern Santa Fe Railway）、世界知名蒸汽火车公司 The Flying Scotsman Railways；两间日本铁路公司：九州铁路公司（Kyushu Railway C ompany）及小田急电铁公司（Odakyu Electric Railway），还有世界著名的最豪华的蒸汽火车公司东方快车（The Venice Simplon Orient-Ex press），如此强大的阵容，相信也只有微软才能有如此的号召力（财力）了。

和“电车でGO!”（以下简称“电 GO”）系列不同的是，微软模拟列车（以下简称 MSTS）需要由玩家来扮演车长的角色，不单是负责驾驶列车，更重要的是安排货运列车以及乘客列车的时间，让列车即使是在冰天雪地暴雨狂雷之中也能安全平稳快速准时地到达目的地，这一点模拟经营的要素相信是“电 GO”系列所不具备的。

在“MSTS”中，玩家偶尔也可以偷懒一下，选择当列车上的乘客，抛开驾驶的重任，悠闲地坐在车厢中，让电脑自动驾驶列车。然后自己便可以静静地欣赏铁路沿线的风光，真是相当惬意的感觉。抛开美丽的自然景观不谈，单是欣赏火车本身的设计已是一种享受——火车的一切装置都是参照真实的原型制作而成，所以在火车迷眼中看来特别有亲切感。火车里的一切器具，如控制台、车厢、乘客坐位等等，都是按照真实的车辆来制作的。更令人吃惊的是，“MSTS”还拥有真实列车行驶在真实路线的录音效果，那些蒸气火车头所发出独特汽笛声，还有柴油机车拖曳货车行经铁路时的隆隆声，以及列车行走在木枕铁轨或水泥铁轨时所产生的不同声音都表现得相当细腻到位。

由于有强大的铁路公司作为资料提供者，微软野心勃勃地想要重现世界六条主要铁路系统的风采（没有雄厚的资金做后盾的话……就不太可能实现了）。制作小组根据真实的地理环境、设施、工序程序等的考察，重



建出六条总长度超过 600 万英里的真实铁路线，连沿途数百万里的风景及城镇等也一并呈现在玩家面前。据说就连一些细节也没有放过，如途中的天气状况、早晚时间的变化、地形的改变等情况也会一一出现。除此以外，“MSTS” 当中还有世界有名的列车路线及著名的景点等，所以在玩游戏之余也就相当于乘火车环游了全世界，这可是不可多得的体验呐。

“MSTS” 中共有九种不同年代的火车可供选择——包括最古老的蒸汽火车头，近现代的柴油火车，甚至是当今最先进的高速子弹头火车都会相继登场。火车的造型以当时真实的火车为依据制作，细腻程度可想而知。各火车均有详细的说明，十足一部火车百科全书，所以玩家还可以在游戏里学到很多有关火车类别的知识呢。除此之外，游戏还提供了丰富多变化的视角转换功能，玩家可一随时转换到不同角色身份的视角，由列车驾驶员到坐在车厢中的乘客，再到可遥望整架列车的旁观者，玩家可以非常方便地从里到外了解整部火车。

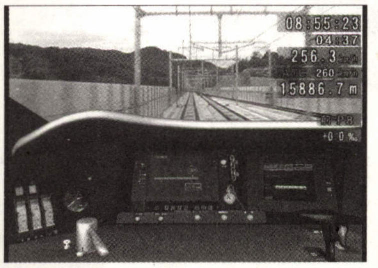
和 “电 GO” 系列相比，“MSTS” 的画面更加细腻，拟真度更高，自由度也较高，就是有些大气过了头，缺乏列车模拟游戏应有的严谨和适当的紧张程度，所以说这两类游戏各有千秋，玩家尽可各取所需，也可一并通吃。

《铁胆火车侠》

是日本 TOMY 公司的一部动画片。主人公是一群能够变成机器人的新干线列车，中学生哲雪和米娜娅联合希望号、阳光号、使者号、警官号等一批会变形的火车侠，对付以快速魔头号为首的专门破坏火车侠的黑暗军团。机智勇敢的火车侠们每个人都有自己的拿手绝技，与黑暗军团巧妙周旋，机智作战，在哲雪和米娜娅的帮助下，每一次都能战胜黑暗军团，赢得胜利……

在日本，还有一家游戏公司一直在制作着以实拍镜头为画面的电车模拟驾驶游戏，这家公司的名字叫做 “音乐馆” 。音乐馆成立于 1985 年，公司资金约为 1000 万日元，社长向谷实，主要业务为：商业用录音器材租赁，游戏制作和音乐制作。对于国内玩家来说，这个公司的名气不是很大，但在日本铁道 FAN 的心目中，音乐馆却有着和任天堂、史克威尔-艾尼克斯、CAPCOM、KONAMI、NAMCO 等大厂几乎相同的知名度，原因只有一个，那就是——音乐馆在 1995 年于 PC（Macintosh）平台上推出了日本历史上第一款铁道运行模拟游戏——TRAIN SIMULATOR “JR 东日本中央线” 。

音楽館 ONGAKU KAN



游戏发售后受到全日本铁道 FAN 的一致好评，要求音乐馆出续作，于是在以后的 TS 系列作品当中，音乐馆将日本国内的各种铁道线路都以实拍镜头的方式忠实地再现了出来，同时也在部分作品内收录有一些外国的铁道线路，增加了自己作品的表现力。

现在，距离第一款电车游戏的面世已将近 10 年，在这 9 年多的时间里，音乐馆一共为我们奉献了多达 29 款的列车模拟游戏，它们分别是——

今年 5 月 31 日刚刚发售的 TRAIN SIMULATOR 九州新干线（PS2）

2003 年 12 月 18 日发售的 TRAIN SIMULATOR + 电车でGO! 东京急行篇（PS2）

TRAIN SIMULATOR 御堂筋线（PS2）

TRAIN SIMULATOR REAL 系列（PS2）

THE 京浜急行（京浜急行电铁本线、久里浜线、空港线、三崎口~品川、羽田空港~京急蒲田）

THE 山手线（JR 东日本山手线外回り、大崎~大崎）

TRAIN SIMULATOR PLUS（Windows 版）

京都市营地下铁乌丸线（近铁京都线、国际会馆~竹田~近铁奈良）

小田急电铁小田原线 2（新宿~小田原）

JR 东日本中央线 2（东京~大月）

京阪电气铁道（淀屋桥~出町柳）

TRAIN SIMULATOR（Windows 版 &Macintosh 版）

JR 东日本京浜东北线（蒲田~大宫）

近铁南大阪线·吉野线（あべの桥~吉野）

南フランス（カンヌ~ニース~モンテルロ~マントン）

JR 东日本山手线内回り（大崎~大崎）

JR 北海道（余市~札幌）

阪神电气铁道（梅田~高速神户）

名古屋铁道 1（金山~新鹈沼、犬山~新可儿）

西武铁道新宿线（西武新宿~本川越）

JR 四国 1（高松~琴平高松~儿岛）

京浜急行电铁本线（久里浜线、品川~三崎口）

南部纵贯铁道（七户~野边地）

ドイツ铁道ライン川（左岸线、ビンゲン~コブレンツ）

相模铁道本线 9000 系（横浜~海老名）

小田急电铁小田急线 5000 形（千岁船桥~相模大野）

东北本线 211 系（土吕~间间田）

东海道本线 211 系（鸭宫~户冢）

中央线 201 系（中野~丰田）

TRAIN SIMULATOR DVD（ハイブリット版）

南フランス（カンヌ~モンテカルロ~マントン）DVD-ROM

JR 东日本山手线内回り（大崎~大崎）DVD-ROM

TRAIN SIMULATOR 爱藏版（Windows 版 &Macintosh 版）

南部纵贯铁道（七户~野边地）

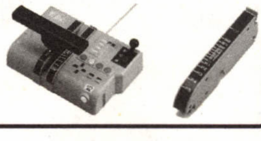
音乐馆还为自己的电车作品量身定做了一款专用控制器，名为 MTC。

Multi Train Controller

发售日：2003 年 12 月 18 日（木）

价格：9240 日元（含税）

特点：付有可更换的刻度槽，对应 PS2 上全部 TRAIN SIMULATOR 系列及电 GO 系列游戏。



除了微软和音乐馆，日本的 FORTYFIVE 公司也曾推出过一部类似于电 GO 的汽车模拟驾驶游戏——《东京巴士案内》，将主角电车换成了普通的公共汽车，在东京市内按照一定的线路行驶。首部 “东京巴士案内” 于 1999 年 12 月 23 日在 DC 上发售，是当时 DC 上第一个运行模拟类游戏，在制作方面，游戏得到了东京都交通局的大力协助，

获得了真实的第一手资料，完全再现了新宿、お台场、青梅三条路线的状况，可以让玩家从游戏中得到真实驾驶公共汽车的感觉。操作方面，玩家需要控制公车司机进行开关门、刹车、加油、左右转弯时打灯等动作，当然方向控制也由玩家掌握，整体难度比电 GO 系列略高。“东京巴士”一共有四部家用机作品，其余三作分别是——

东京バス案内(ガイド)
美人バスガイド添乘パック

厂商:FORTIFIVEフォーティーファイブ
机种:DC
价格:5176 日元(含税)
发售日:2000 年 12 月 21 日
注:附送美女公车向导碟一张。

东京バス案内（ガイド）
今日からキミも运转手

厂商:SUCCESSサクセス
机种:PS2
价格:6090 日元
发售日:2001 年 5 月 10 日

SuperLite 2000 シミュレーション
东京バス案内

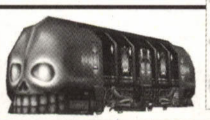
厂商:SUCCESSサクセス
机种:PS2
价格:2100 日元(含税)
发售日:2003 年 8 月 7 日

无论是电 GO、TRAIN SIMULATOR，还是 MSTS、东京巴士案内，它们都有一个共同的特点——那就是拟真，让玩家切身体会到模拟驾驶的乐趣。但市面上还有这么一款叫做《铁 1~战斗吧！电车》的游戏，它摆脱了常规的条条框框，突破了铁轨的束缚，让电车疯狂地暴走了起来，给玩家带来强烈刺激的冲击感。这是一款另类的电车格斗竞速游戏，风格和以前 PS 时代的暴走卡车等作品相似，不同的是游戏的主体从卡车换成了电车，一改电车循规蹈矩遵从信号的旧面貌，体验极速感受。游戏中可以自由选择变更行车线路，还可以负重运行甚至脱轨运行，乐趣十足。

“铁 1”系列目前只有两部作品，分别为：

铁 1~战斗吧！ 电车

厂商:SYSCOM
机种:PS2
价格:5980 日元(含税)
发售日:2001 年 7 月 5 日



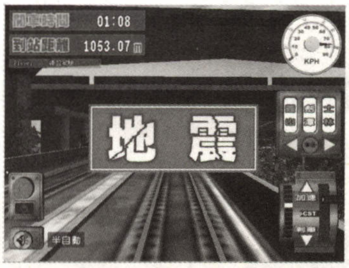
铁 1~战斗吧！ 电车~世界大奖赛

厂商:SYSCOM
机种:PS2
价格:3800 日元(含税)
发售日:2002 年 2 月 21 日

《铁道员》

北海道的幌舞曾是人们争相采煤的地区，但如今已经是热潮不再，幌舞线将被废除，幌舞车站的站长佐藤乙松也将随之而退休。一生奉献给车站的乙松一直对死去的妻子静枝和女儿雪子悔恨不已，终日站立在冰天雪地的月台上来惩罚自己。一天，一个手抱古董洋娃娃的女孩走来，令乙松想起了雪子。跟着，一名少女迎面而来，乙松向她讲述了许多往事。时间慢慢过去，最后一班车离站后，乙松回家了，他才突然想起那小女孩手中的洋娃娃正是十七年前他送给刚出生的雪子的……高仓健、广末凉子主演。

其实在 PC 平台上还有一款几乎不为人知的电车驾驶类游戏《TaiBei GO！GO！》，本作由中国台湾的游戏公司尼奥科技制作并发行，主题内容是在中国台湾省台北市的铁路线上驾驶捷运电车，基本上是一款结合了电 GO 及 MSTS 的特点来制作的游戏。不过限于制作公司的水准，这款游戏的各个方面都远远不及 TAITO 和微软的哪怕十分之一。



操作方面，和电 GO 系列一样，玩家需要控制捷运列车的加减速、刹车及取消刹车，还要负责开关车门，播报站名等工作。画面方面，基本上能够再现市内外各主要景点及站点的情况，不过细致美观程度就十分一般了，另外值得一提的是，游戏里的捷运列车都可以由玩家自行设计涂装，成为一辆彩绘列车。游戏提供了八种视角，驾驶室、车外、车厢、车尾等处均可选择。本作最大的特点就是加入了意外事件的系统，比如在列车运行的过程当中会发生地震、前方铁轨出现异物、天气异常刮起强风、速度表失灵等异常状况，给驾驶增加了难度和另类的趣味。

小·知识　习惯的力量

美国的铁轨宽度是 4.85 英尺，是一个非常奇怪的标准，这个宽度继承自最早为美国设计铁路的英国，而英国的铁路宽度正是 4.85 英尺。再向前追溯，英国铁路是由设计电车轨道的人建造的，4.85 英尺也正是最早的电车轨道宽度。再往前说，电车轨道是由过去马车的轮间距决定的，而当时西方世界几乎所有的马车轮宽都是 4.85 英尺，这个距离又是如何产生的呢？答案是出人意料的——古罗马人制订了这个标准，4.85 英尺恰恰等于两匹拉战车的马并排站立时屁股的宽度。

不知你是否注意过美国航天飞机在发射台上的雄姿，仔细看，在它的燃料箱的两旁有两个火箭推进器，这些推进器是由设在犹他州的工厂所提供的。在设计之初，工程师希望把推进器造得再大一些，这样航天飞机就会更稳定，但是他们不可以，为什么？因为这些推进器造好后要用火车从工厂运到发射场，路上会通过一些隧道，而这些隧道的宽度只比火车轨道 4.85 英尺的宽度宽了一点点。

故事是颇有趣的。从一定意义上说，今天世界上最先进的运输系统的设计，是由两千年前两匹战马的屁股宽度来决定的。历史惯性的力量是如此的强大，要冲破由惯性形成的规则又是如此的艰难。

再见了电车——电车GO! FINAL

作为"电车でGO!"系列的最后一部,"FINAL"版可说是集中了全系列的精华之所在,值此纪念电车100周年之际,本作隆重推出,既是对过去的一个回顾、纪念,也是一个总结,为电GO系列画上了一个完美的休止符。当然TAITO还会继续发售电GO的部分旧作和廉价版,还有就是手机上的电GO游戏,喜欢电GO的玩家在很长一段时间内仍然会有东西可玩。

電車100周年 100th ANNIVERSARY

关于"电车100周年"的纪念,实际上本作之中收录的中央线,是在1889年(明治22年)由私铁甲武铁道首先在新宿——立川之间开通,随后开通了立川到八王子间的铁路。之后,于1904年(明治37年)8月21日,正式开始饭田桥(原饭田町)——中野路段间的电车运行。1906年(明治39年)10月1日,国铁将电车买断,成为了JR电车。另外,今年5月2日,是日本土佐电铁电车开通运行100周年的纪念日,为此还特别发行了纯金、纯银的纪念勋章,全国限量发行,纯金30套,纯银1000套。

纯金纪念勋章套装

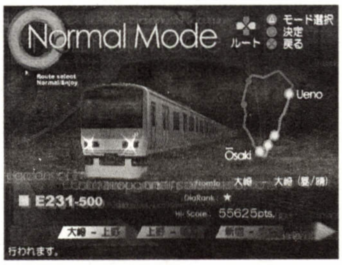
在本作发售前的5月22日和发售后的5月30日,TAITO分别在东京·新宿的JR新宿东站站口和大阪·阪急梅田站内举行了"再见了,电车GO!"的感谢会,活动盛况空前,吸引了大量的电GO玩家和电车乘客前来参加,为本作进行最后的推广活动制造了良好的宣传效果。同时TAITO还在山手线的全部52组车队当中选出了两组车队,在E231系电车头部张贴"电车でGO!FINAL"的标志,在车厢内还贴有本作的广告,这一活动从5月17日开始,于6月19日结束。

FINAL系统

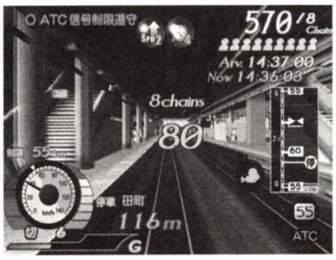
在游戏标题画面按START键进入主菜单,共有四项可以选择——

運転乗務 Driver's work

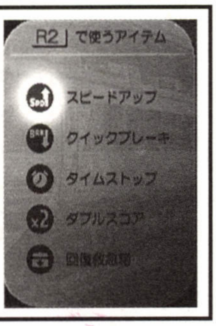
标准游戏模式,负责驾驶员工作,选择后进入路线选择画面,方向键↑↓选择当前路线中的运行区间,方向键←→在四条大路线之中选择,还可以选择REPLAY或CONTINUE刚刚运行过的区间。游戏共有山手线、中央线、大阪环状线、东海道线四条大路线,每条路线的第一个区间都是新手教学关。其中,山手线有11个区间,中央线有15个区间,大阪环状线有13个区间,东海道线有18个区间,部分区间需要用你在游戏中积累的分数来购买方可开通,还有打着"?"的隐藏路线,需要将达成某种条件才能开通。



选择好路线及运行区间后可以在下图中选择更细划分的区间,必须按顺序一个个区间来完成,最后才能选择一个环状线或是全部的直线来运行。在这个画面下按△键可以在游戏的普通模式(NORMAL MODE)或轻松模式(ENJOY MODE)中切换。轻松模式和普通模式最大的区别就是增加了道具的使用,能够使枯燥的电车运行变得更加生动有趣,同时也降低了游戏的难度,能够让不会玩电GO系列的人也轻松上手。每次运行,只能选择两种道具,分别装备在L2和R2键上,在游戏中按L2/R2键来使用,以下为轻松模式中可使用道具的名称和作用:

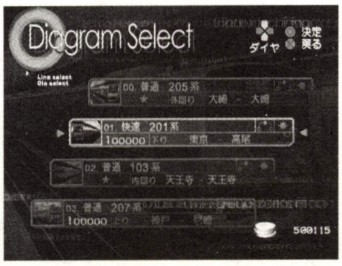


スピードアップ:SPEED UP。令电车加速度变快,也就是能让电车在较短的时间内达到你想要的速度。
クイックブレーキ:QUICK BRAKE。可让电车紧急刹车而不会影响G SENSOR,不会引起乘客的不快。
タイムストップ:TIME STOP。在一定时间内让时间静止,多用于定通点以及快晚点的状况。
ダブルスコア:DOUBLE SCORE。在一定时间内达成连击,可使分数加倍。
回复救急箱:回复部分生命值(乘客的满意度)。

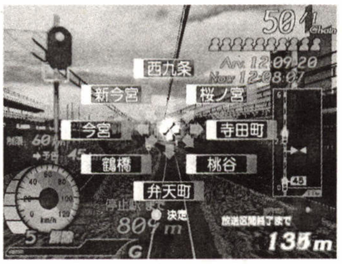


車掌乗務 Conductor's work

本作新增加的模式,可以让玩家体验到车掌(即助理列车员,乘务员)的工作方式,共有四个区间可供选择,除02的天王寺——天王寺外的其他三个区间都需要用分数来购买。选中区间后即可分路段开始运行,可以由两个玩家来配合驾驶电车,一人负责驾驶,一人负责车掌,单人玩的时候只需负责车掌,电车自动驾驶。这也是本作的一个亮点,可以二人共享游戏乐趣。



车掌的主要工作就是在开车前由站台播送的关门信息完毕后关闭车门,如果站台在左侧就按L1键,如果在右侧就按R1键;还有就是开车后播报下一站的站名,这就需要玩家对运行区间的站名了若指掌,实在记不住的话,就把GAME OVER以后出现的全区间布局抄写下来吧;在到达某些车站前,车掌还需要再播报一次站名;列车进站并停稳后,车掌还要负责将车门打开,依然是要看站台在左侧还是右侧来决定。



车掌的操作方面，用 L1/R1 键来开关车门，十字键选择站名，○键决定，非常简单。

由于增加了车掌的工作，所以在这个模式下很容易获得非常高的连击数，同时也就可以很快得到高分，推荐在这个模式下来“赚钱”，只要不失误，随便跑一趟环状线下来就会有 30~50 万的进账。

ミュージアム Museum　电车博物馆

欣赏性质的模式，收藏有大量丰富的关于本作中登场车辆及路线的资料，有电车介绍和观赏影片两个选项。

電車紹介 Train introduction 可以查看本作当中所有登场车辆的相片（○键）及 3D 模型（□键）。

ムービー閲覧 Movie show 欣赏所有登场车辆运行时的“英姿”，前提是需要将该车种所运行的区间完成。

オプション Option　选项设定

调整关于游戏的一些设置，共 5 项。

画面表示設定 Display option 设置游戏主画面，即电车运行时画面显示的内容，包括速度计、距离、G SENSOR、路况预览、标志·信号、定通·定速·定速带 6 项，还可以调整画面在屏幕上的显示位置。

サウンド設定 Sound volume 声音设定：包括听 BGM、运行时播放声音（车内广播、BGM）、BGM 音量、声效音量、驾驶员音量、车掌音量、电车运行音量 7 项。

コントローラ Controller 手柄设置：可以选择振动的强度（无、弱、中、强）和 3 中类型的键位设定，推荐使用默认的 2ハンドルA。

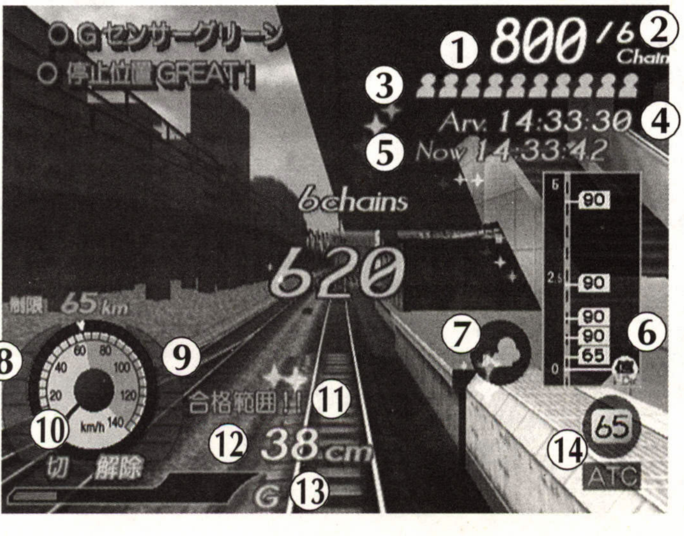
方向键↑——取消加速（逐级取消）
方向键↓——加速（逐级加速）
△键——最大刹车（8 级）
□键——刹车（逐级刹车）
×键——取消刹车（逐级取消）
○键——警笛
L1 键——取消加速
R1 键——取消刹车
SELECT 键——打开/关闭所有画面提示
START 键——暂停

セーブ・ロード Save／Load 记录·读取：游戏进度、资料的记录和读取，还可以设置为自动记录。

デフォルトに戻る Default initialize 返回原始设定

前进吧！电车

了解了游戏的基本构架之后就可以开始我们的电车之旅了，首先来看一下游戏的主画面是由哪些要素构成的：



(1)分数	本次运行所得分数
(2)当前连击数	连续满足一定条件的数量注 1
(3)HP	生命值，以乘客的满意度来表示
(4)到站时间	预定到达下一站的时间
(5)现在的时间	游戏中现在的时间
(6)路况预览	显示前方铁路的限制标志、信号灯
(7)可移动视线	进入站台内才会出现该标志
(8)加速等级	现在达到的加速等级，最高为 5 级
(9)刹车等级	现在达到的刹车等级，最高为 8 级注 2
(10)速度计	显示当前速度的仪表，可更换为数字型
(11)下一站	显示下一个停车站或者通过站的名称
(12)距离	到下一个停止位置的距离注 3
(13)G SENSOR	刹车感应器注 4
(14)信号·标志	即将出现的信号灯或标志

注 1：一定条件指的是遵守速度限制、鸣响隐藏警笛、停车位置（随各站要求不同）和时间（不得晚于 15 秒）合适，在车掌模式（二人）中的开关车门、报站名等。

注 2：8 级刹车等级之上为紧急刹车（非常制动），会扣分，减 HP，绝对不要用，做到提前刹车。

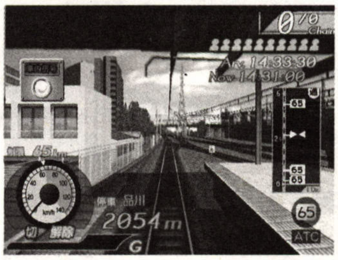
注 3：平时以“米（m）”来表示，进入到 10 米之内的范围后便会以“厘米（cm）”来表示，大部分车站的停车合格范围是±500 厘米以内，少数需要停在±300 厘米以内。

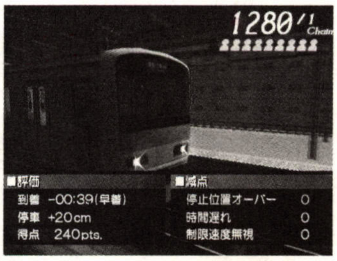
注 4：随刹车时间的增加而增加，到头后会形成紧急刹车的状态，扣分减 HP，故应该在它增加到一定程度时取消刹车，等它减少些后再继续刹车。

运行流程

若选择新手教学路线开始游戏，就可以在可爱的乘务员“阿铁”的指点下开始游戏了。电车运行的基本流程是——**站台音乐播放→站台广播关门→车内信号点亮→取消刹车（最好在信号点亮前做，可节省 1 秒钟时间）→开始加速→保持在速度限制处取消加速做惯性运行→适当鸣笛→快进站时开始减速→刹车停止在合格范围之内。**

一站的任务完成后会有一个数值统计，可看到运行时间、停车位置、得分三项评价，还有扣分的 15 项规则，如果违反了就要受到相应的惩罚，这 15 项规则分别是：超出停止位置、晚点、无视制限速度、长时间停车、无视信号、关车门前加速、胡乱操作、急刹车、紧急刹车、警笛过多、站台内再加速、引起 ATC 作用扣分、引起 ATS 作用扣分、车内广播失误、开关门失误。





连击系统

本作一改之前系列惯用的扣除所持时间的系统，变为以连击（Chain）为基础的加分、扣分系统。当驾驶员按照规则驾驶电车、未出现失误时，每达成一项要求便会获得一次连击，相应地也会获得基础得分和连击加分，随着连击数的增加，分数会成倍地增长。但是如果有一次失误，那么不但连击数会降到 0，而且还会有扣分、减生命值的惩罚。由连击带来的分数计算法则如下，最后得分是基本分数和连击的倍数以及上次连击所得分数的和，基本分数随得分条件不同会发生变化：

没有失误的情况下

5	得分条件 1　完成	1 Chain × 基本得分 5=5 分
10	得分条件 2　完成	2 Chain × 基本得分 5+已得到的 5 分=15 分
15	得分条件 3　完成	3 Chain × 基本得分 5+已得到的 15 分=30 分
20	得分条件 4　完成	4 Chain × 基本得分 5+已得到的 30 分=50 分
50	得分条件 5　完成	5 Chain × 基本得分 10+已得到的 50 分=100 分

有一次失误的情况下

5	得分条件 1　完成	1 Chain × 基本得分 5=5 分
10	得分条件 2　完成	2 Chain × 基本得分 5+已得到的 5 分=15 分
ミス!!	得分条件 3　失误	0 Chain × 基本得分 0+已得到的 15 分=15 分 注：失误后连击数从 0 开始重新计算
5	得分条件 4　完成	1 Chain × 基本得分 5+已得到的 15 分=20 分
20	得分条件 5　完成	2 Chain × 基本得分 10+已得到的 20 分=40 分

100 比 40，悬殊的差距，而且随着连击数的不断增加，这个差距会越来越大，怎么样？有兴趣挑战自己的极限，在游戏中创造无失误的最大连击么?！快来玩电车 GO！FINAL 吧！另外，在一段区域的运行结束后，会有一个结算分数的画面。其中每经过一站会有 1000 的加分，无失误的奖励是 20000 分，无续关的奖励是 5000 分。

简要线路攻略

TAITO

⬆ 一个值得永远记住的名字……

作为一个上手指引，本攻略只介绍了四条大路线当中，除了练习线路以外的 01 号区间的第一段行程，其余的线路以及运行时所遇到的各种情况，都要由你自己来完成、发现，这样才能体会到电 GO 所带来的乐趣。攻略中，左侧的"xxxx" m 代表当前电车距离下一站的米数，而它右侧所对应的就是在该点处的速度限制或驾驶员应遵守的交通规则，下面就其中涉及到的一些专业术语进行简要说明。

ATC：Automatic Train Control device 自动控制列车装置，在电脑的监控下可避免超过限速等错误，帮助驾驶员提高列车运行安全，在游戏中一旦触动了 ATC 则会扣掉连击和乘客满意度。

ATS：Automatic Train Stop device 自动停止列车装置，如果严重违规驾驶，如超过制限速度时，将会自动刹车，扣分（攻略中未提到，但游戏中存在）。

制限：速度限制，不得超过该处的标准速度，否则扣分。

制限解除：速度限制解除，可随意加速，前提是进站时能刹得住车。

定通 P：P 为 POINT 的缩写，指该处为定时通过点，必须在规定的时间内通过该点，可通过加减速来调整时间差，时间差为 0 时通过最佳，不得超过±2 秒。

定速 P：定速通过点，必须以规定的速度通过该点，可通过加减速来调整速度差，速度差为 0 时通过最佳，不得超过±2km/h。

定速带：以规定速度通过该路段，并且在该路段内保持恒定的速度，进入和离开定速带的时候以速度差为 0 最佳，整段路线不得超过±2km/h。

勾配上り：上坡，该路段向上倾斜，会减速，需略微加速以保持速度。

勾配下り：下坡，该路段向下倾斜，会加速，需略微减速以保持速度，注意下坡时极易造成 ATC 而扣分，要及时刹车。

勾配なし：平坦，普通路段，无倾斜。

隐し警笛：隐藏警笛，在此处鸣笛可获得额外连击和加分，一般是铁路两旁有人（灰色的人影）时鸣笛即可，还有就是过隧道进山洞前。

信号：通行信号，绿灯，畅通无阻。

信号中继：通行信号，持续绿灯。

●山手线　大崎→上野

大崎
开车 14:31:00

2039m	ATC 65km/h
1984m	制限 65km/h
1978m	ATC 65km/h
1787m	制限 解除
1618m	ATC 65km/h
1520m	定通 P 14:31:50
1332m	ATC 65km/h
1042m	ATC 75km/h
928m	ATC 75km/h
748m	ATC 75km/h
571m	ATC 75km/h
458m	ATC 65km/h
261m	ATC 65km/h
120m	ATC 65km/h

品川
到站 14:33:30　开车 14:34:30

2203m	ATC 65km/h
2149m	ATC 90km/h
2097m	ATC 90km/h
2005m	ATC 90km/h
1782m	ATC 90km/h
1430m	定速 P 85km/h
1399m	ATC 90km/h
1071m	ATC 90km/h
923m	ATC 90km/h
792m	ATC 75km/h
623m	ATC 75km/h
558m	制限 75km/h
461m	ATC 75km/h
349m	ATC 75km/h
267m	制限 解除
234m	ATC 75km/h
141m	ATC 55km/h

田町
到站 14:37:00　开车 14:37:50

1395m	ATC 55km/h
1393m	制限 60km/h
1236m	ATC 55km/h
1224m	制限 解除
1048m	ATC 75km/h
836m	ATC 75km/h
690m	定速 P 70km/h
570m	ATC 75km/h
355m	ATC 75km/h
85m	ATC 75km/h

浜松町
到站 14:39:50　开车 14:40:40

1187m	ATC 75km/h
1154m	勾配 下り（下坡）
949m	勾配 なし（平坦）
907m	ATC 75km/h
696m	勾配 上り（上坡）
688m	ATC 75km/h
512m	勾配 なし（平坦）
462m	隐藏警笛
449m	ATC 75km/h
312m	ATC 65km/h
253m	ATC 55km/h
222m	制限 60km/h
96m	ATC 55km/h

新桥
到站 14:42:30　开车 14:43:20

1071m	制限 解除
982m	ATC 75km/h
730m	ATC 75km/h
470m	ATC 75km/h
324m	ATC 75km/h
135m	ATC 65km/h

有乐町
到站 14:44:50　开车 14:45:40

781m	ATC 65km/h
721m	ATC 65km/h
508m	ATC 65km/h
359m	ATC 65km/h
277m	制限 70km/h
262m	ATC 65km/h
110m	ATC 65km/h
37m	制限 75km/h

东京
到站 14:47:00　开车 14:48:00

1198m	制限 解除
1176m	ATC 75km/h
1080m	ATC 75km/h
1013m	ATC 75km/h
740m	定速 P 70km/h
528m	ATC 75km/h
281m	ATC 75km/h
170m	ATC 65km/h

神田
到站 14:49:40　开车 14:50:30

797m	ATC 65km/h
576m	ATC 65km/h
410m	ATC 65km/h
314m	ATC 65km/h
147m	ATC 65km/h

秋叶原
到站 14:51:50　开车 14:52:40

975m	ATC 75km/h
640m	定速 P 70km/h
529m	ATC 75km/h
350m	ATC 65km/h
93m	ATC 65km/h

御徒町

到站 14:54:10　开车 14:55:00

696m	ATC 65km/h
616m	ATC 65km/h
337m	ATC 65km/h
165m	ATC 65km/h

上野

到站 14:56:20

中央线　东京→新宿

东京

开车 14:28:00

1164m	信号
1163m	制限 60km/h
1050m	制限 70km/h
1019m	勾配 下り(下坡)
1002m	信号
648m	勾配 なし(平坦)
605m	信号
581m	制限 80km/h
500m	定通P 14:28:55
326m	信号
221m	制限 55km/h
182m	信号

神田

到站 14:29:40　开车 14:30:30

1214m	制限 50km/h
1207m	信号
1055m	信号
919m	制限 解除
750m	定速P 65km/h
515m	制限 50km/h
478m	信号
421m	制限 85km/h
333m	信号
106m	信号
28m	制限 60km/h

御茶ノ水

到站 14:32:20　开车 14:33:00

1005m	信号
808m	制限 60km/h
796m	信号
522m	勾配 上り(上坡)
514m	制限 解除
374m	勾配 下り(下坡)
333m	信号
250m	定速P 70km/h
187m	勾配 なし(平坦)
178m	信号

水道桥

通过 14:34:15

671m	信号
531m	信号
530m	定速P 80km/h
494m	信号 中继
334m	制限 60km/h
333m	信号
172m	信号

饭田桥

通过 14:35:03

1077m	信号
1075m	制限 解除
835m	信号
540m	隐藏警笛
384m	信号
380m	定通P 14:35:43
223m	信号

市ヶ谷

通过 14:35:57

834m	信号
600m	定速P 100km/h
598m	勾配 下り(下坡)
589m	信号
401m	隐藏警笛
368m	勾配 なし(平坦)
327m	信号
322m	勾配 上り(上坡)
102m	信号
74m	勾配 なし(平坦)
34m	制限 60km/h

四ッ谷

到站 14:37:00　开车 14:37:40

1090m	信号
1021m	隐藏警笛
1016m	信号 中继
1014m	制限 解除
663m	信号
590m	定速P 80km/h
281m	信号

信浓町

通过 14:38:48

730m	信号
490m	定速P 100km/h
249m	信号

千驮ケ谷

通过 14:39:20

987m	信号
897m	信号
733m	勾配 上り(上坡)
600m	定速P 95km/h
513m	信号
310m	勾配 なし(平坦)
216m	信号
134m	信号

代代木

通过 14:39:58

657m	勾配 下り(下坡)
650m	信号
571m	信号
558m	勾配 なし(平坦)
340m	定速P 65km/h
322m	信号
284m	信号 中继
196m	制限 55km/h
147m	信号

新宿

到站 14:40:55

东海道线　神户→芦屋

神户

开车 19:27:00

1239m	制限 60km/h
1238m	信号
1031m	制限 70km/h
990m	信号
876m	信号 中继
710m	制限 解除
662m	信号
650m	定通P 19:27:53
474m	制限 90km/h
371m	信号
214m	制限 解除

元町

到站 19:28:40　开车 19:29:20

870m	信号
478m	制限 90km/h
363m	信号
264m	制限 解除

三ノ宫

到站 19:30:40　开车 19:31:30

1681m	信号
1470m	信号
1200m	信号
896m	信号 中继
850m	定速P 90km/h
670m	信号
360m	信号

滩

到站 19:33:25　开车 19:34:05

2230m	信号
2069m	隐藏警笛
1453m	信号
1124m	信号
800m	定通P 19:35:26
386m	信号

六甲道

到站 19:36:15　开车 19:36:55

1732m	信号
1310m	信号
900m	定速P 90km/h
635m	信号
287m	信号

住吉

到站 19:38:50　开车 19:39:30

1498m	信号
1061m	信号 中继
700m	定速P 90km/h
334m	信号

摄津本山

到站 19:41:20　开车 19:42:00

894m	信号
585m	信号
298m	信号

甲南山手

到站 19:43:20　开车 19:44:00

1337m	信号
720m	信号
700m	定速P 85km/h
296m	制限 70km/h
203m	制限 解除

芦屋

到站 19:45:45

大阪环状线　大阪→天王寺

大阪

开车 4:41:00

1594m	信号
1464m	隐藏警笛
1300m	信号
800m	定速P 70km/h
459m	信号

天满

到站 4:43:00　开车 4:43:30

833m	制限 45km/h
808m	信号
795m	制限 解除
404m	信号 中继
253m	信号
181m	制限 60km/h

樱ノ宫

到站 4:44:50　开车 4:45:20

1583m	信号
1573m	制限 解除
800m	定速P 70km/h
770m	信号
414m	信号
335m	制限 50km/h
214m	制限 解除

京桥

到站 4:47:30　开车 4:48:10

998m	信号
692m	信号
500m	定速P 70km/h
465m	隐藏警笛
395m	勾配 下り(下坡)
391m	信号
271m	勾配 なし(平坦)

大阪城公园

到站 4:49:40　开车 4:50:10

768m	信号
724m	勾配 上り(上坡)
389m	勾配 なし(平坦)
389m	隐藏警笛
222m	信号

森ノ宫

到站 4:51:30　开车 4:52:00

736m	信号
231m	信号

玉造

到站 4:53:20　开车 4:54:10

902m	信号
579m	信号
500m	定速P 70km/h

鹤桥

到站 4:55:20　开车 4:56:00

742m	勾配 下り(下坡)
735m	信号
501m	勾配 上り(上坡)
248m	信号
222m	勾配 なし(平坦)

桃谷

到站 4:57:20　开车 4:57:50

1224m	信号
650m	定速P 70km/h
268m	信号

寺田町

到站 4:59:30　开车 5:00:00

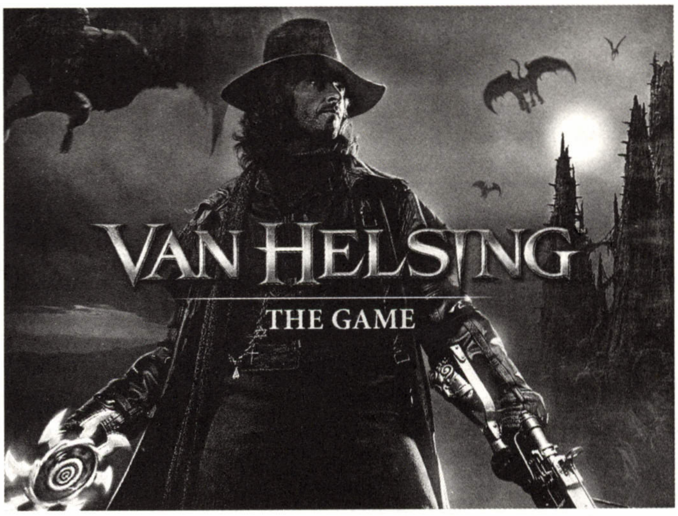
806m	信号
539m	信号 中继
456m	信号
237m	制限 65km/h

天王寺

到站 5:01:20

文:车水马龙　责编:CLOUD

狙魔人 范·海尔星



前言

游戏版的“范·海尔星”对应 XBOX 以及 PS2 两大平台,这是一款改编自环球电影公司耗资 1 亿 5000 万美元所拍摄,并已于五月七日在全美火热上映的同名电影年度巨作“狙魔人——范·海尔星”的动作冒险游戏。“范·海尔星”(VanHelsing)是布莱姆·史托克(BramStoker)笔下的传奇人物,最早在 1931 年环球公司出品的经典恐怖片“吸血鬼”中登场,之后在数百部布拉姆史托克的小说,电影以及舞台剧中以狙魔人的形象出现。本次故事的主角“范·海尔星”一改之前电影的博士既定形像,请来著名演员“修·杰克曼(Hugh Jackman)”饰演“范·海尔星”博士。故事是以 19 世纪时发生在东欧的神怪故事为题材,描述专门抓捕鬼魅妖怪的“范·海尔星”博士被应邀至传说中的吸血鬼“德古拉”伯爵的故乡——罗马尼亚西部神秘之都“特兰西瓦尼亚”(Transylvania),猎杀困扰当地居民的邪恶力量。藉由范·海尔星与传说中的极恶的吸血鬼“德古拉(Dracula)”伯爵及狼人、科学怪人弗兰肯斯坦(Frankenstein)等展开惊心动魄的故事,强烈的视觉特效更会让全球影迷为之惊艳。加上超炫的高科技特效与巧妙创意、人魔对战时的紧张刺激,带给观众前所未有的震撼,肯定会让这部电影增色许多。

登场角色简介

阿拉伯罕·范·海尔星

男主人公,非常著名和冷酷的吸血鬼猎人。他本来的目标是一号怪物化身博士海德。但他突然接到了新的任务,于是动身前往东欧罗马尼亚西部深山里的神秘之都——特兰西瓦尼亚。德古拉伯爵的城堡就在此。范·海尔星此次的任务是彻底地杀死老吸血鬼德古拉伯爵。

安娜·瓦勒里斯

女主角,女吸血鬼猎人,来自于一个受到吸血鬼诅咒的家族,他们尽力想要破除这世代相传的诅咒,而安娜还要面对非常痛苦的事实:她平时坚定正直的兄弟威尔肯,在满月之夜就会变成疯狂无比的狼人。

弗兰肯斯坦

科学怪人,他在游戏中虽然露面不多,但是绝对是主要人物,因为德古拉需要他的能量来开启机器,而那个机器是制造德古拉的孩子用的。

威尔肯

安娜的哥哥,在满月之夜就会变成疯狂无比的狼人。

德古拉伯爵

欧洲中世纪最著名的吸血鬼之王,当地人都希望能藉由范·海尔星的神勇消灭掉以德古拉伯爵为首的这股弥漫张狂的邪恶势力。

化身博士

这位研究化学的博士造出了一种变身剂,变身成为了海德——一个丧失了人性、只剩下邪恶的人。

PS2、XBOX 双用攻略

本攻略文章和截图基于 XBOX 版,PS2 版流程相同。

画面解说

血槽:血槽可以通过搜集游戏中的生命值回复道具(红色十字架)或在武器店中购买回复生命值的物品来恢复。还可以通过在武器店中购买“提高血槽上限”的物品来增加血槽的上限。

蓄力计:血槽左边的计时器。当攻击一名怪物时,蓄力计开始计算。如果在蓄力计数完前杀死怪物就会增加一点。如果蓄力计已经到底,蓄力计就会重新计数。

连击计:连击计在蓄力计的右边,记录在蓄力计归零前的杀敌数。杀敌次数越多就可得到更多的终结技(投掷圣水)的使用次数。

终结技槽(投掷圣水):终结技槽在连击计的右边。空格状态表示还不能使用终结技。要获得新的终结招式必须杀满五个敌人并累积到杀敌次数中。可以在器店中购买终结技槽来增加终结技数量。

升级点数累积计:绿色十字架,在终结技槽和变身能量槽间。当搜集到一个升级点数(绿色十字架)或持续按住瞄准键时,升级点数累积计将会显示在画面上并显示出已经取得了的点数(用于在过关后在“武器店”购买物品或技能)。

变身能量槽:变身能量槽(蓝色部分)在武器图示的左边。威力加强的攻击方式会随每一次攻击而逐渐消逝。可以通过普通的攻击的方式来重新补充变身能量槽,还可以在武器店中购买“提高变身能量槽上限”的物品来增加变身能量槽的上限。

悬钩图示:在屏幕的右上角,当范·海尔星遇到环境四周有可以悬钩的目标时显示。不是所有的悬钩图示都会显示在游戏的视窗内——必须很靠近某些隐密的悬钩点才会显示。

武器图示:在悬钩图示左边的是的主武器(射击类)和副武器(近战冷兵器)。按武器选择键能显示现在所拥有的武器。可以用左摇杆的上下来切换主副武器。

敌人血槽:在屏幕中下方的槽就是敌人的生命值,显示目标怪物或 BOSS 的生命值状态。

基本操作

PS2	XBOX	效果
START 键	START 键	暂停/调出菜单/跳过 CG
左摇杆	左摇杆	移动
×键	A 键	跳跃(附近有墙壁的情况下可实现二段跳)/躲避(配合 R1)
○键	B 键	调查/放出钩索(配合 R1 借助悬浮点荡得更高方/将远处敌人拉到面前)
□键	X 键	进行枪等射击系武器的攻击(可形成连击)
△键	Y 键	施展冷兵器进行物理攻击(可形成连击)
L1 键	L 键	变身(增强攻击威力,需消耗能量)
R1 键	R 键	锁定攻击目标(瞄准键)
L2 键	白键	切换武器
R2 键	黑键	终结技(投掷圣水)
方向键	方向键	左右键切换射击系武器,上下键切换冷兵器

菜单选项

在任何时候按下 "START" 键即可进入菜单,使用左摇杆来卷动右或左进入四种不同的下拉选单。

物品:物品选单列出你搜集到或买到的物品,使用这些物品将有助你完成任务。

武器:武器选单会列出你已经搜集到的武器并会列出这些武器的简单解说。

招式:招式选单将会列出已经从武器商店内购得的招式,并会列出这些招式的叙述。

作弊指令:作弊选单显示你从获得的作弊道具(Cheats)上取得的指令,并且提供使用切换和相关该指令的叙述。

作弊道具(Cheats)效果一览(注意:Translucent, Ghost,Shadow,Metal 等道具不能同时使用)

道具名称	效果一览
Big Head	范·海尔星以大头的面目出现
Big Melee	范·海尔星的近战类冷兵器以巨大化的形态出现
Small Fiend	除 BOSS 外的敌人以小人国的形态出现
Metal Body	范·海尔星以金属肌质的面目出现
Metal Fiend	敌人以金属肌质的面目出现
Color Body	随机变换的彩色装束
Plain World	场景以无质地的形态出现
Sick Player	混沌世界,场景以流转的形态出现
Unlimited Ammo	变身能量槽存量不减
Armory Anytime	在游戏中也能随时购买道具
Unlimited Speed	范·海尔星的加速状态一直保持
Translucent Body	范·海尔星以半透明的面目出现
Translucent Fiend	所有敌人以半透明的面目出现
Ghost Body	范·海尔星以半透明的"幽灵"面目出现
Ghost Fiend	所有敌人以半透明的"幽灵"面目出现
Shadow Body	范·海尔星以影子的装束出现装
Archaic Clothes	范·海尔星以蒙面侠的装束出现
Power Clothes	敌人攻击力下降
Dwergir Skin	怪物 Dwergir 穿着 Alternate 的装束
Wraith Skin	怪物 Wraithr 穿着 Alternate 的装束
Archanger Skin	怪物 Archanger 穿着 Alternate 的装束
Gargotle Skin	怪物 Gargotle 穿着 Alternate 的装束
Fell Skin	怪物 Fell 穿着 Alternate 的装束
Shadow Fiend	所有敌人都以影子的形态出现

游戏中的障碍与迷题

在完成你的任务过程中,将会有许多阻碍你必须克服,比如:

悬钩点:当范·海尔星发现有可以跟他挂勾枪互动的地方,悬钩点将会亮起。范·海尔星必须使用挂勾来荡过峡谷,或到达更高的地方,或启动机关、找到一些密道。

障碍物:使用检查按钮在门或者你发现的一些阻碍物上。有时你将会找到一个阻碍物可以被你的武器所摧毁。有些区域将会需要你获得更高技能或是取得关键武器时才能进入。

谜题:使用"检查键",当你发现已经没有任何路可以走的时候。有时你必须靠近四周环境并进行调查,才能发现可通行的地方。

射击类兵器一览

狙魔双左轮(Pistols):初始武器,攻击力不是很强,优点是可连续发射,且速度快,精准和快速让双左轮手枪变成一个消灭弱小魔物的最佳利器。而范·海尔星更是从来就是枪不离身的。

变身攻击模式:装填银弹并用圣水加持,可有效地对付吸血鬼和狼人。

散弹枪(Shotgun):这把扩散射击的武器射速远比手枪来的低,但具备可同时攻击数个敌人的好处,而且近距离破坏力相当惊人。

变身攻击模式:装填燃烧弹,可有效地对抗石像类怪物和冰系怪物。

瓦斯十字弩(Crossbow):使用十字弩需要相当的技巧才能击中快速移动的目标,但是它对血肉之躯的怪物或是飞行的生物,威力特别强大,所以仍然是一把非常值得投资使用的武器。

变身攻击模式:爆炸锐箭,对石像类敌人特别有效。

电磁枪(Electric Gun):威力强大的电脉冲再射出后,在碰到敌人或物品后,会产生爆炸的攻击力。这强力的攻击力量,对非肉体的怪物伤害力特别大。

变身攻击模式:无

格林机枪(Gatling Gun):这高科技下制造出来的新式武器,它连续的子弹可以杀死一排的怪物。只有少数的怪物可以在一连串集中的弹幕攻击下存活,缺点就是在发射该武器的时候,将比正常移动的速度缓慢许多。变身攻击模式:无

巨枪(Elephant Gun):传说中是被一个天赋的制枪者创造的一把来福枪,但是它也因此被丢弃在地狱中,没有人看过并使用过它。

变身攻击模式:无

近战类冷兵器一览

东条刀(Tojo Blades):东条刀是一把小型、手持、具有旋转能力的圆锯,可以在近距离给予敌人重创。当然,对范·海尔星来说该武器他也是寸步不离地带在身边。

变身攻击模式:超自然冰霜,一如其名,对抗使用火焰力量的敌人特别有效。

圆月双弯刀 (Double Scimitars): 弯刀是古代捕魔猎人偏爱的武器。它们提供比东条刀更远距离的攻击,但是威力上比东条刀略微逊色。

变身攻击模式:烈焰大范围攻击,对冰属性怪物特别有效。

武器店物品一览(除购买外,游戏中也可得到这类物品)

血槽上限添加剂(Life Increaser):作用是增加血槽上限。

生命值补充剂(Life Replenisher):使用生命值补充剂可以马上补满血槽。

能量槽上限添加剂(Ammo Increaser):作用是增加变身能量槽上限。

能量槽补充剂(Ammo Replenisher):使用能量槽补充剂可以补满变身能量槽。

加速剂(Speed Boost):加速剂可以暂时大幅增加速度。

终结技上限添加剂(Finisher Slot):使用该添加剂可马上增加终结技槽的上限。

技能一览

以下的技能的作用是在攻击上有持续性的效果。提供重要的优势,让你更容易完成关卡。

近身射击(Doge-Fire):瞄准配合跳跃,当你持有手枪,散弹枪,十字弓时,进入近战模式,并可追加近战攻击方式。

抓勾攻击(Grapple Strike):瞄准配合检查键,将远处的敌人抓到自己面前追加近身的物理攻击,海扁敌人一顿是难免的了。

地面攻击(Ground Strike):瞄准配合变身攻击的吹飞攻击技能,按住瞄准,并让左摇杆往前,使用你的东条刀或军刀往前滑并往下挥。你的敌人一旦中招就会跌倒,有时你敌人会被挥击到空中。

发射东条刀(Tojo Fire):瞄准配合变身攻击的投掷攻击技能,持有东条刀时,按住近战键做聚气的动作,然后丢出东条刀攻击你的敌人。

空中跳跃(Air Hop):瞄准配合变身攻击和跳跃的浮空攻击技能,按住近战键,在把敌人打到空中,然后跳到空中时,再按下跳跃键将会在空中做第二次跳跃。

二刀流(Scimitar Swing):瞄准配合变身攻击,当施展出地面攻击后,按住瞄准键,并按下左摇杆往前,然后使用军刀攻击将会施展出一连串的击退攻击。

近战爆裂(Melee Explosion):瞄准配合变身攻击和两次普通攻击,完成一个近战连续技后,会释放出区域魔法,伤害四周的敌人。

过关评价公布栏

每一关任务完成时,你的成绩将会计算并显示在主画面上。

时间:你花多少时间完成这关任务。

最佳的杀敌计算(Best kill count):在本关最高的连续杀敌纪录将显示在这里。

开枪计算:这里将记录你射击武器的射击次数记载。

近战计算:这里将记录怪物受到多少次的近战武器攻击。

损伤纪录:这里将记录范·海尔星在任务中遭受的伤害大小。

升级符号:这里将记载你获得多少的升级符号。

戴帽子完成任务:这里将记载你是否是戴著帽子完成任务的。

杀敌数:这里将记载多少怪物在本关任务中被杀死。

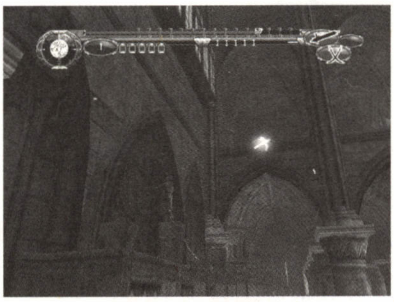
法国版《范·海尔星》电影海报

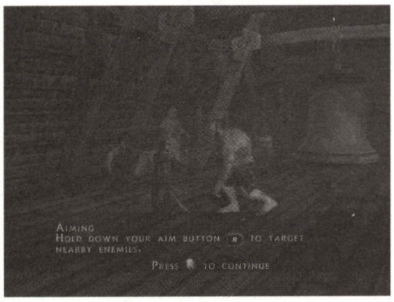
美国版《范·海尔星》电影海报

攻略篇

序幕

如果你是曾经接触过 CAPCOM“鬼哭(DEVIL MAY CRY,中文版译名《恶魔猎人》)”系列的玩家,可能会很敏锐地察觉到游戏一开始的场景有一种似曾相识的味道,封闭的中古世纪风格的欧洲古堡教堂大厅,遍布地上的绿色十字架(相当于经验值和钱)……由于只是序幕,相当于一般游戏的教学关卡,为的是让玩家熟悉各种操作技巧和系统,所以流程非常短,教堂里的一些雕像可以破坏,会出现不少绿色十字架。在经过调查后,游戏会出现跳跃攀爬和悬钩的提示(当范·海尔星发现有可以跟他挂勾枪互动的地方,悬钩点将会亮起,能使用挂勾荡到更高的地方)。紧接着将会进入首个 BOSS 战,战斗毫无难度可言,BOSS 只是让玩家熟悉战斗和躲闪的玩偶而已,由于 BOSS 属冲击力强但移动不太灵活的类型,不适宜近战,多注意翻滚躲避和用狙魔双左轮从远处攻击即可轻松取胜。



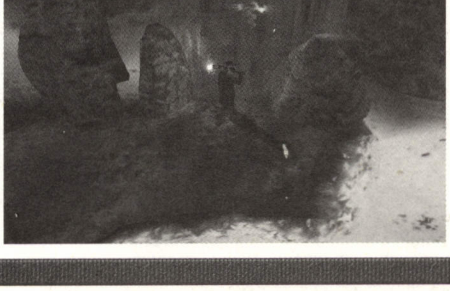


第一幕

在特兰西瓦尼亚附近的村庄下了火车,范·海尔星身边忽然飘过一个身穿盔甲的幽灵,狙魔行动终于拉开了序幕。在车站附近调查过后发现一个有特殊印记的地点,变身后用东条刀可以破坏印记,得到作弊道具 Ghost Body,而在马车附近可得到作弊道具 Big Head,从水塔跃上车站的屋顶用挂勾枪荡过去,得到增加血槽上限的道具。接着往前走,来到一条断桥前,跃下,到水车附近调查可启动断桥上的机关,附近瀑布下有特殊印记的地点需格林机枪才能破坏,发现作弊道具 Translucent Boday,先不急,等二周目进行时再拿吧。

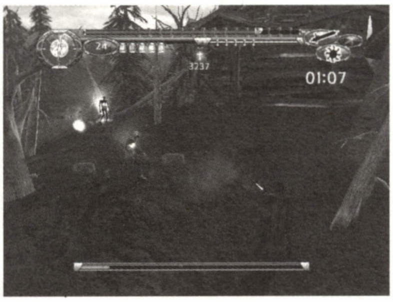
接下来的场景中,风车上有特殊印记的门要散弹枪才能破坏,忍着点,后面的关卡还会回来这个场景,到时再取。风车附近的一块岩石上有个屏幕上无法发现的悬钩点,靠近即可亮起显示,上面是补充能量槽的道具。别浪费了。接下来就是和一群骷髅怪物战斗,好好享受一下战斗的快乐吧。

在通往村庄的桥头,有一个泛起黄色光晕的祭台,在后面游戏的过程中一共能得到 5 个彩蛋(EGGS),当遇到一些泛起黄色光晕的祭台时,只要将彩蛋放置到祭台上,即可进入到“试炼场”(类似于“鬼武者”的魔空空间,不过是横向进行挑战的),“试炼场”共有五个场景可供挑战,只要挑战成功了即可获得相关奖励。



试炼场第一幕:

挑战目标——在规定的时间内消灭所有骷髅兵。这一幕难度不大,原则上只要使用射击速度较快的射击类武器即可,配合加速剂效果更佳。如果在二周目(通关一次后重新开始)时再来挑战,难度会更低。因为通关以后所有物品、武器、等级、技能都会保留下来,使用游戏后期才能得到的格林机枪来挑战,可谓不费吹灰之力。



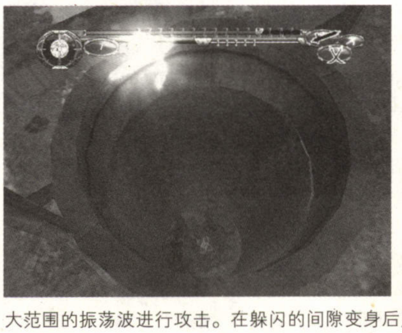
进入村庄后,从教堂对面的房顶跃上去,荡过去撞击大钟,会有意外的收获。转到一栋房子前会有获取新武器——散弹枪的提示,用挂勾枪吊上去在房间内即可获得。打破街道上的封印后,将要面对的是 BOSS——怪人弗兰肯斯坦,和序幕战的 BOSS 一样,弗兰肯斯坦冲击力强,但攻击硬直时间长,移动的路径比较固定,虽然会范围性的吹飞攻击,但只要多跳跃躲闪,不时用变身后的左轮偷袭即可击败他。

注意:范·海尔星的帽子在受攻击后有掉在地上的情况,要尽快拿回来,这可是影响过关评价的。

第二幕

跃下吊桥调查,在这里发现了第二个泛起黄色光晕的祭台,又是一个利用彩蛋进入“试炼场”的地点。

用挂勾枪放下吊桥,在街道转弯的屋顶上可以发现恢复血槽存量的道具,而街道一侧高台上的道具需要利用后面才能得到的十字弩攻击才可获取。进入到墓园,多利用挂勾枪将石像鬼从空中抓到自己面前配合左轮攻击,场景当中的井下有加速剂可以得到,不要错过了。来到广场后,右方的房顶处是恢复能量的物品,老方法,用挂勾枪荡过去拿吧。广场左方马槽后面有一个有特殊印记的门,变身后用东条刀即可破坏,得到作弊道具 Ghost Fiend。

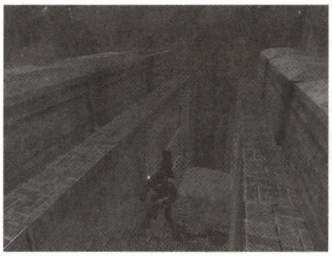


来到尽头的房子内,范·海尔星发现女主人公安娜被“姹女三人组”(三个女吸血鬼)抓住了,开始 BOSS 战。“姹女三人组”以中间的女吸血鬼为主,两侧的女吸血鬼为辅搭起魔法桥,然后中间的女吸血鬼会不断放出闪电和大范围的振荡波进行攻击。在躲闪的间隙变身后用左轮先将两侧的女吸血鬼干掉,然后专心对付中间的女吸血鬼即可,三位一体的攻击瓦解后,剩下的女吸血鬼会显出原型做俯冲式攻击,注意不要被其缠上了,边跳跃躲避,边用左轮做远程攻击即可,最后用十字钉将这女魔狠狠钉那么一下后,战斗也告一段落了。

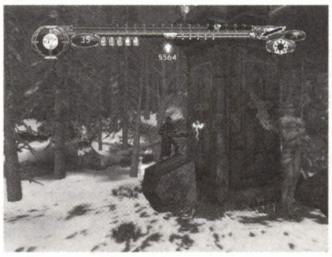
第三幕

终于救出了安娜，到她哥哥的图书室去寻找线索，注意图书馆的楼梯，能发现道具，调查书架后，从落下的书架后找到地下室的入口，地下室内雕像顶端的道具可以通过弹返跳跃获取，地下室里还有一些被封印的门，用枪攻击即可打破，走道尽头的楼梯右方那扇被封印的门可以用巨枪破坏，得到作弊道具 Color Body，

出口的天花板处可获得技能点数，出地下室后就能获得十字弩，发现十字弩另一侧那个无盖的石棺处可得到作弊道具 Big Melee。在击败一群猫头鹰后，于摆放十字弩的房顶可获得回复血槽和能量槽的道具，而穿盔甲的幽灵闪入的墓园栅栏需要变身后用十字弩攻击发光处才能打开。

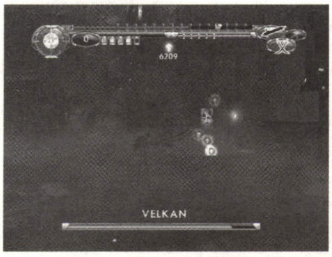


沿着溪流前进，用挂勾枪翻上瀑布顶，发现一个圆柱形的高台，用挂勾枪荡到对面的高台处可得到作弊道具 Plain World。接着，转过一道悬崖可发现一尊雕像，用十字弩的炎爆攻击雕像的底座的封印即可破坏。翻上雕像上端，利用将雕像击倒后形成的桥梁过去，遇到了钟楼驼客。这个 BOSS 善于投掷火器，燃烧弹和烟火的攻击非常密集，还经常使用乾坤大挪移来躲避范·海尔星的攻击，找到目标进行射击或近身的攻击都可以，注意多跳跃和躲避即可。



第四幕

就在击败钟楼驼客的当儿，人狼突然现身，尾随于其后，和人狼有两次遭遇战，都是点到即止，途中回到街道一侧的高台上，用十字弩攻击发光的机关，打开石门后可得到作弊道具 Translucent Fiend。一直追到村口，与人狼正式战斗，这个 BOSS 体形庞大，移动非常迅速，抓击威力很大，还是用游击战的方式，在跳跃中变身后用左轮攻击，如果不小心被抓住了，能继续追加射击，可以籍此来摆脱人狼的控制。一番艰苦激烈的战斗后，人狼被击败了，同时也现出了自己的原形——安娜的哥哥威尔肯，威尔肯希望范·海尔星杀了自己，使自己能得到解脱，以免如此痛苦……



再次来到桥底，利用刚获得的彩蛋进入试炼场第二幕：

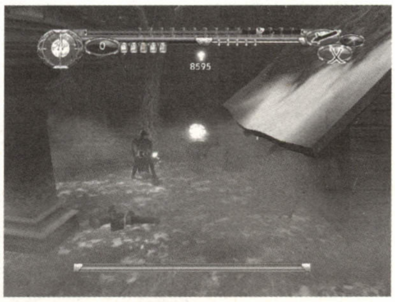
挑战目标——在规定的时间内走出迷宫。走错一步就会自动重来，并会自动发生战斗来拖延时间（真是一失足成千古恨啊！）。其实，只要掌握以下的行走路径即可顺利走出迷宫——刚进入到开始的平台后马上往屏幕左方走（入门）→朝屏幕上方的门走→然后往屏幕右方走→顺着楼梯直行→接着又是朝屏幕上方的门走→最后往屏幕右方走即可。完成后得到作弊道具 Gargoyle Skin。

第五幕

尾随威尔肯来到德古拉的城堡，翻上吊桥前的柱台可以拿到补充体力的道具，在城堡广场上再次上演了一出狙魔人与石像鬼的大对决。而马车附近的树旁，在拱形墙壁处用挂勾枪跃上有一扇被封印的门，用枪打破后可以得到作弊道具 Unlimited Speed。进入城堡的内堂大厅后，怪物蜂拥而至，将它们都消灭完，左侧藏书阁门前的封印即会解除。在藏书阁中央的雕像需要十字弩射击才能开启机关，底座的封印需格林机枪才能打破（打破封印后可在火炉底部获得一个彩蛋）。跳上藏书阁右方的平台上利用挂勾能荡到大厅右方的房间内，获得强力弹药后变身即可打破内堂大厅的封印，走道转弯处的平台上有道具可得。星象室内有需要电磁枪才能开启的机关，得到动力后，可以将室内的望远镜往下坠，上面也有道具可得。走出来往门楣上方跃去，同样有扇被封印的门，可以得到回复血槽的道具。

城堡阳台底的花园处是第三个需彩蛋开启的祭台，这里可进入到试炼场第三幕：

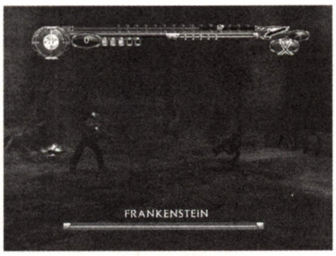
挑战目标——在规定的时间内“利用石像鬼的攻击”来把所有的石像（注意楼上和楼下都有）破坏掉。方法是以身为饵，吸引石像鬼来破坏石像，在石像间不断穿梭注意躲闪，加速剂会有一定帮助。如果并排的石像较多，可考虑站在其中一侧，如果运气好的话，敌人一个俯冲就能将整排石像破坏掉，可以争取到不少宝贵的时间。



从祭台旁的小房子坐机关梯下到地下室后又遇上了战斗，解决敌人后来到动力间，动力台拐角处有个悬钩点，荡上去后可以见到一个封印，这里可获得在游戏过程中可随意购买物品的作弊道具 Armory Anytime。在电梯处用挂勾跃上小阁楼处可得到武器——电磁枪，给动力台充电后，即可上到房间内见到本关的 BOSS——德古拉伯爵，一番唇枪舌战后，战斗开始了，BOSS 的攻击为持续的冰棱柱突刺和间歇性的陨流大范围攻击，且还会不断变换方位，移动非常灵活，玩家在跳跃躲闪的过程中用变身后的枪械攻击，配合近身突击（瞄准 BOSS 做攻击时的硬直阶段），保持耐心即可解决。

第六幕

流程较短的一幕，只要注意在出现炎爆骷髅的地区有一扇被封印的门需变身后用散弹枪打破，可得作弊道具 Sick Player。这一幕的 BOSS 还是弗兰肯斯坦，只是这次他除了原来的冲刺式突击外还多了流星拳和电脉冲的攻击而已。用当初对付他



方式攻击即可，而较量则最终以和气收场。

第七幕

凭借肯斯坦提供的信息，范·海尔星从城堡的后山开始了下一步的狙魔行动，瀑布附近和石柱高台上的道具还有洞穴内威力最强的近战冷兵器——圆月双弯刀，可别忘了拿，经过攀山跃岭的长途跋涉后终于来到城堡的入口处。调查涌泉的狮子头像能得到作弊道具 Small Fiend。

这里会出现第四个放置彩蛋的祭台，进入到试炼场第四幕：

挑战目标——在规定的时间内保护场景中的圆环不让猫头鹰碰到。判定的标准还包括范·海尔星不能掉进中间的凹洞或是走出圆环外，要求非常严格。使用射击速度快的射击武器，不断移动位置是挑战的关键。挑战成功后的奖励是作弊道具 Archangel Skin。

接着，范·海尔星在拱形的房间内再次遇上了人狼，虽然多了冲刺的攻击，但玩家还是用以前的攻击方式即可轻松解决战斗（还是留点力气对付紧接着的 BOSS——海德吧）。战斗结束后，安娜再次成了俘虏，继续英雄救美……把房间内的封印门打开后得到恢复体力的道具，接着又是面对大敌德古拉了，除了冰棱柱突刺和间歇性的陨流大范围攻击外，光束扫射的攻击他也用上了，按过去的方法对付他即可。需要指出的是，由于刚获得了强力的近战冷兵器——圆月双弯刀，如果能配合武器巨大化的作弊道具和变身后的炎爆，攻击威力相当可观。

第八幕

又是流程很短的一幕，撤退开始的房间里面有一个绿色的池子，里面可以拿到作弊道具 Archaic Clothes，由于场景与第五幕是一样的，消灭石像兵后从花园后门撤离即可。

第九幕

这一幕的流程还是很短——只是连续两场 BOSS 战而已。“上半场战斗”是在马车顶部与两个女吸血鬼进行决战，她们会不断从空中对范·海尔星做火球投掷，电磁流振荡波还有冰棱柱突刺的攻击，只需不停地跳跃及连射便会轻松搞定。上半场

战斗刚结束，人狼再次出现，一番轮回般的战斗后，终于彻底摆脱其纠缠，但临终前不甘心的人狼希望将范·海尔星也拖下水。可怜的范·海尔星竟然被咬了一口，这“最后一吻”令他患上了“狂狼病”……

第十幕

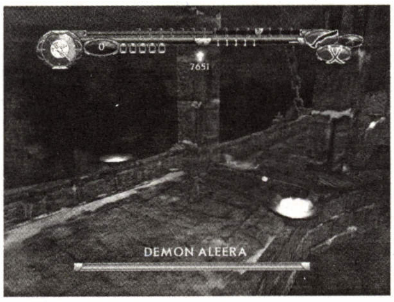
这一幕的场景和 BOSS 战完全是第三幕的克隆，注意别忘了当初那个雕像的底座有个封印，用十字弩的炎爆攻击即可破坏，从而获得作弊道具 Mental Body。BOSS 战中，虽然钟楼驼客的移动更飘忽了，但攻击方式还是老样子，战斗结束后。在盔甲幽灵的指引下，借助从钟楼驼客手中得到的魔法硝叉即可开启连接德古拉城堡的异次元空间之门。

第十一幕

再次来到城堡，与一群魔法师激战后，从坑道跃下动力室，连续几次用电磁枪刺激动力源后即可启动电梯的机关，来到二楼的动力室中，消灭一大群魔怪，终于获得了威力极强且连射速度极快的格林机枪。坐电梯来到城堡的顶楼处用电磁枪启动几个关键的机关，发现第五个也是最后一个要以彩蛋开启的祭台。

试炼场第五幕：

挑战目标——在规定的时间内跳出猩红之池。这次的挑战对跳跃的要求颇高，多试几次，掌握跳跃的规律就能成功。继续前行，在楼顶的悬桥处将会迎来与女吸血鬼的最后决战，注意躲开其新增的爆炎陨星的攻击即可，还是以游击战的方式与其对决吧。



结局

范·海尔星先到塔顶救出了弗兰肯斯坦，然后用电磁枪打开塔门，跳下塔底的坑中，面对最终 BOSS——化身为吸血蝠魔形态的德古拉。BOSS 的攻击方式不外是振荡波攻击和冰棱柱突刺，还有间歇性的陨流大范围攻击和光束扫、俯冲式攻击这几样。只要用格林机枪配合变身后的炎爆弯刀和武器巨大化的作弊道具，结局还是一样的：邪不胜正。

德古拉被击败了，但很快又……此时，范·海尔星的“狂狼病”发作了。为了挽救心爱的人，安娜付出了自己的生命，死在爱人手中依然无怨无悔。面对爱人的死去，范·海尔星也落下了自己的英雄泪……

对于大多数和笔者一样20岁出头的年轻人来说可能没有会不知道《变形金刚》这部动画的吧?这部动画当时刮起了机器人的热潮,笔者至今还记得小时候用橡皮作成声波然后不断的模仿声波的发音,想必和笔者一样被它影响的人可能不会少,这部动画也许永远都不会变成我们心里儿时的沉淀!适值《变形金刚》20周年之际,随着新的剧集动画,玩具模型等等的推出。昔日的英雄们又开始了新一轮的冲击。ACG是一个一体化的产物,所以游戏的世界中自然也少不了这些英雄的身影。前不久TAKARA公司就推出过一款变形金刚的游戏,游戏的风格乃至操作系统与大红大紫的《三国无双系列》非常类似,而且的确用这样的系统来诠释变形金刚世界的英雄们也非常合适,只是由于厂商的制作不精细使这款备受期待的作品在发售后受到了诸多恶评,在玩家们对以变形金刚作为题材的游戏逐渐失去信心的时候,老牌厂商雅达利突然公布了新一作的变形金刚游戏,并以最强的变形金刚游戏公布于众,这无疑又一次提起了金刚FANS们的无限期待!笔者在发售后就拿到了游戏,平心而论这确实是一款不错的游戏,画面和音乐虽然不是很出众,但是也差不到那里去!不管你是不是变形金刚的FANS,请都不要犹豫,拿起手柄,让我们一起进入变形金刚的世界吧!

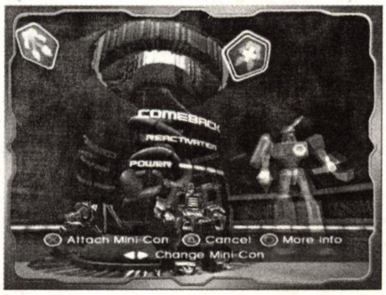
系统操作篇

左摇杆:移动	右摇杆:控制视角
L3:按下为退出狙击模式	R3:按下为狙击模式中视点放大
×:跳跃/空中侧移回避	□:慢动作模式(相关解释请看下面)
△:变形	○:进入狙击模式/退出狙击模式
L1:固定机体的位置(狙击模式下)/跳跃/滑翔(取得对应的MINI-CON)	
select:进入第一视角	start:进入菜单
汽车形态下:	
×/R1-加速行驶	□/L1-减速

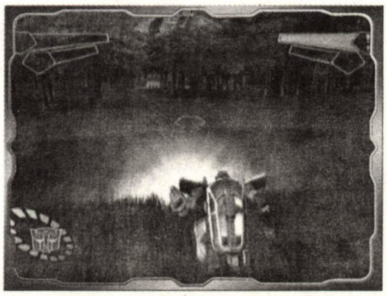
关键词

MINI-CON:看过新作动画的人都应该知道是什么吧?这是一种小型的变形金刚,可以和两个派别的金刚进行组合来增强金刚们的能力,在游戏的各个版图中都有大量的小金刚可以被获取,获取之后可以到HQ世界的基地对取获的MINI-CON进行装卸和查看所取得的MINI-CON的相关资料和能力。

注:MINICON一共可以分为四个类别,分别对应画面左上角的L1,L2和画面右上角的R1,R2,其中L1和L2对应的是拥有辅助能力的MINI-CON,例如飞行和能量保护之类。而R1,R2则对应的是攻击型的MINI-CON,其中R1对应的是轻型的连射武器,而R2则对应例如狙击等攻击较强的武器。有关MINI-CON的设置等内容在下面会为大家讲到!



DATA-CON:游戏中的隐藏要素都需要在游戏的版图中通过取得的DATA-CON来开启,不同类型的DATA-CON会开启不同的隐藏要素,金刚FANS们注意了里面不仅有模型,音乐,甚至连动画都有收录,想收集所有的隐藏要素就得加油了哦!



基本信息介绍

游戏主菜单

new game:新游戏　continue:继续游戏

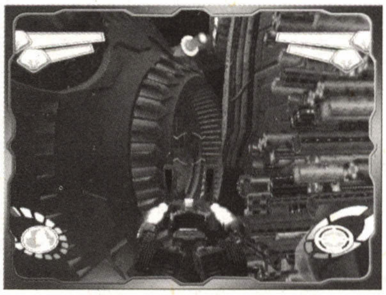
options:设置　extras:观看你获取的隐藏要素

进入游戏后的菜单

QUIT:退出游戏回到主菜单　MINI-CONS:小金刚的设置与调配

AUTO BOTS:人物选择　DROP ZONES:进入游戏版图

游戏画面解析



左上角和右上角分别是设置的MINI-CON所拥有的能力,分别对应L1,L2,R1,R2。左下角是自己机体的HP槽,圆圈的格数即代表HP,通过特定MINI-CON的组合可以增加HP的上限。右下角则是BOSS的HP,用蓝色表示。

游戏要点介绍

任务提示: 在游戏中每经过一段地方就会出现情报或者是任务提示,主要是来提醒玩家应该到达的任务或者应该完成的任务,但是由于游戏的流程是单线式,所以在游戏的功略篇中将不会为大家列出任务或者是提示的清单,敬请原谅!

武器能量槽: 画面的左上和右上角分别对应了所装备的MINI-CON的能力,除了自动的能力外开启其他能力都需要消耗对应的能量槽,当能量槽为0的时候该项所对应的能力就会停止运行,特例是R1所对应的轻型进攻武器在有能量槽的时候可以连射,能量槽没有之后如果一直按住还是能利用能量槽增长的时候进行单发射击的。

传送装置(游戏储存): 游戏中需要从HQ世界传送到相应的游戏版图中,在游戏中通过传送装置也能回到HQ世界,具体是在传送装置旁边会提示按×来进行自动储存,储存后等一段时间就会出现传送回HQ世界的黑洞。(注:功略中的转换装置即传送装置)

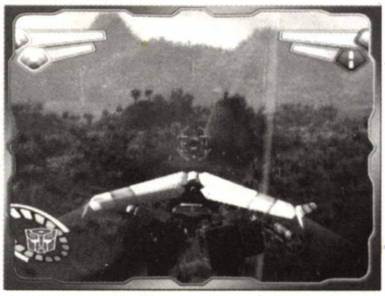
HP回复: 游戏中没有特定的回复点或者回复道具可以购买,唯一的方法是击破敌人后会从敌人身上随机落下回复的能量球,通过这些能量球才能进行回复。

物品箱: 游戏的各个版图都有大量的物品箱,在游戏画面中它们都被金黄色的光包围着,物品箱就是MINI-CON和DATA-CON的来源,关于每一关物品箱的配置在功略篇中会给大家注解。

出荷量: 游戏中的3部可以供选择的机体都有不同的POWER数值,数值越高就可以装备重量高的MINI-CON,在MINI-CON的设置画面中,中间一条的格数就是装备的出荷值,如果超过了这个值就不能装备当前的MINI-CON。

飞船: 在游戏的关卡版图中有很多天上的飞空艇,他们都是敌人的增援舰,不过这些舰艇是可以击落的,但是舰艇不能利用下面提到的利用传送装置来消灭版图敌人的方法,再次进入游戏后舰艇依然会存在!

军营: 游戏版图中有很多敌人的军营,样子类似帐篷,它们也可以击破,击破后不会从里面出现增援的敌方,但是要注意很多帐篷里面都会有DATA-CON,进入帐篷后会有提示,只要满足条件就能获取该帐篷内的物品盒!



滑翔: 在取得滑翔的MINI-CON之后就可以拥有这象能力了,操作方法如下:L1打开滑翔翼,然后左模拟摇杆用于控制方向,X是着陆。注意展开机翼后千万不要按住了L1,因为按住相当与减速,另外在滑翔过程中最好不断的轻轻向下拨动模拟摇杆,这样可以让滑翔的高度和时间持续的时间长一点!

慢动作模式: 在第一章结束之后再次回到第一个版图就会获得这个能力,能力拥有后身边回跟这一个小金刚,按□发动之后敌人动作变慢,自己机体动作速度不会变化,但是开启慢动作会随着时间扣除自机的HP,所以这项能力需要谨慎使用!

注意:在水中如果机体全部没入就会开始扣除己方机体的HP,大家需要多加注意!

游戏心得汇总

游戏的难度并不是相当低,其间也有相当多需要掌握的技巧和需要注意的地方,以下为大家道来!

一击必杀: 当瞄准图标变红既代表对准了敌人,但是在狙击模式中,如果对准敌人的头部就会多出一个瞄准图标,此时命中敌人可以一击必杀,但是这对BOSS和一些敌人是无效的。

变形跳跃: 这是在游戏中需要掌握的一个技巧,在变形快速前进的过程中变形机体会因为缓冲而向前进行比普通跳跃要大的飞跃,这个技巧能帮助大家通过一些比较大的鸿沟,在第2章的版图中尤为明显!

变形回避: 这是游戏中BOSS战时很有用的技巧,变形的时候机体的运动和形状大小都会发生改变,通过这些改变能使在变形的瞬间回避敌人的一些攻击,在对BOSS比较明显,需要多多利用!

保护: 在游戏中取得拥有保护罩的MINI-CON之后就可以开启能力,保护罩可以抵消一切光线武器,但是不能防护近身攻击和飞弹。需要注意的是大家一定不要在游戏中一直不停的开着防护罩,这样会使能量很快的用光导致需要保护的时候却没有能量提供使用,而是应该有节奏或者是通过观察敌人的攻击后进行开关保护罩。在这里提供一个小技巧--在能量用光之后其实可以不停的按R2键来开启保护,因为能量会不断的增加,所以如果不停的按R2,就会不停的实现保护罩的开关,这在BOSS战中尤为重要。

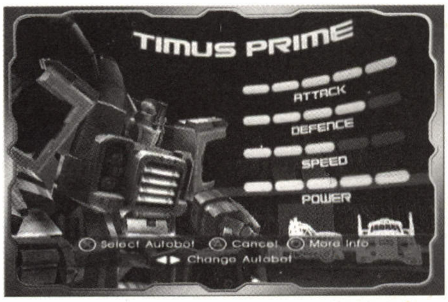
攻击技巧: 在游戏中攻击千万不要固定站在一个点,敌人可不是SB(意思同笨蛋^_^),而是应该不停的移动攻击在边回避敌人火力的情况下进行攻击,当然狙击模式下就不同了!

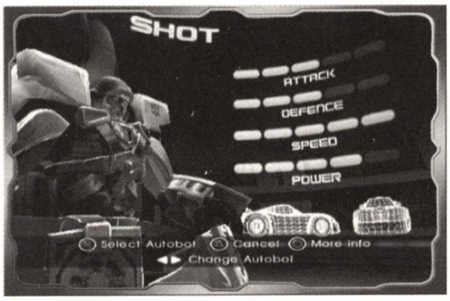
MINI-CON的组合: 关于MINI-CON的组合使用是游戏的重中之中,针对不同的敌人需要不同配置的MINI-CON,这些在功略篇会详细解说。这里要说的是MINI-CON的配置能够增加机体的HP上限,在MINI-CON的配置画面中可以发现不同的MINI-CON对拥有的颜色也不同,在配置上相同颜色的MINI-CON之后,界面上会在这两种相同颜色的MINI-CON之间进行连线,这样就可以增加HP上限,但是不同的组合效果也会不一样,建议大家在L1和L2上配置滑翔和防护罩的MINI-CON,这样HP可以增加接近到两倍,有利于在R1和R2上配置自己需要的攻击型MINI-CON。如果有同色的三个MINI-CON那么除了HP增加以外还可以使开启慢动作后HP消耗速度减慢,另外如果装备了四个同色的MINI-CON那么除了上面提到的附加能力之外还能使武器能量槽的恢复速度增快!

转送装置的妙用: 转送装置不仅仅可以用来往返与HQ与游戏版图,存档,它还有以下的妙用:这也是利用了游戏的系统,因为游戏版图中的敌人不会再生,所以在击败一定的敌人之后进行存档或者回到HQ的世界后再次进入游戏依然判定你已经消灭了敌人!

收集: 在获得滑翔装置和超级跳跃之后就可以回到以前的关卡进行MINI-CON和DATA-CON的收集,但是需要提醒大家一点,重新回到以前完成过的关卡后敌人会重新出现,而且会出现强力敌方,大家还是得小心行事哦!

功略前的说明：游戏的进行方式多种多样，笔者在这里只是列出笔者的攻关方式来给大家做一个指导，就如前面所言，在游戏中出现的提示 MINI-CON 的地点和游戏任务的列表就不在功略中给大家列出了，还希望个位看官能海涵！（游戏的难度有三种，这里以 VETERAN MODE 为主，不同的难度能收集到的 MINI-CON 是不同的，在后面的 MINI-CON 收集研究中会为大家指明）





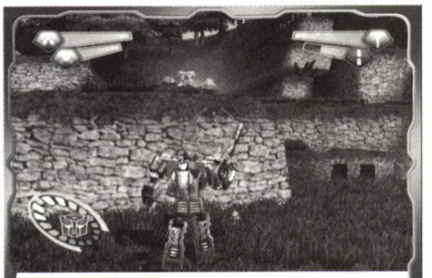
进入游戏后先选择自己所喜欢的金刚，一共也只有 3 位可以选择，不过建议大家选择擎天柱，大哥的能力不容小看哦！

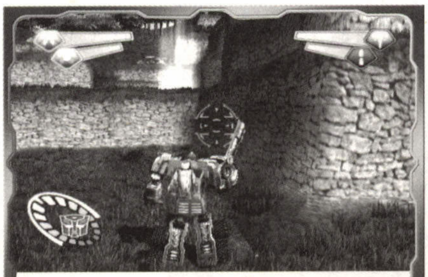
ATTACK：影响角色的攻击力　　SPEED：影响角色的速度
DEFENCE：影响角色的防御力　　POWER：影响角色的出荷值

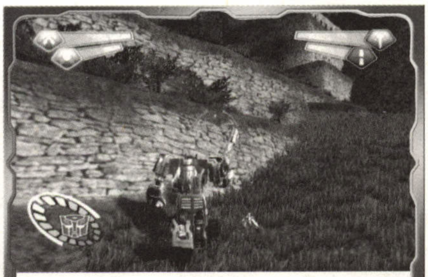
MISSON 1 AMAZON BASIN

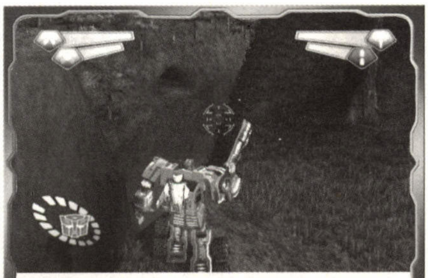
MINI-CON：0/9 DATA-CON：0/13

从 HQ 来到版图后大家可以先熟悉一下操作，尽量去适应吧！前进数步后会有信息提示告诉大家操作，接下来从旁边上到岩石上会遇到第一个敌人，试一下用狙击模式来消灭它吧，继续前进会来到丛林中，左边的飞船下方会发现第一个物品盒，但是不要太急着冲过去，丛林中还有很多敌人，最好一步步前进顺便灭敌，因为等敌人发现你然后围功的时候离 GAME OVER 就不远了，来到飞船下对着物品盒按 X 就能拿到第一个 MINI-CON：LOCK-ON，拿取后可以直接装备也可以先送回 HQ 的仓库中，这里选择直接装备，（注：拿到装备后会自动保存）接下来的四个杂兵正好可以试一下刚刚新装备的威力。由桥来到对岸，过桥后会出现信息提示，桥这边有物品盒，先拿了在说 MINI-CON：Pressurepoint。然后来到遗迹左边的入口的转换器旁记录，之后从入口进入会看到下方有大批敌人，不要鲁莽的跳下去攻击，先在上方攻击等它们都过来后往后退，然后等敌人上来一个作掉一个，击破这批敌人之后也不要跳下去，因为上方的增援舰会投下增援敌兵，灭净后中央可以拿到 MINI-CON：Safeguard，从对面下方的石块上跳跃来到上方的道路，一直前进会拿到第一个 DATA-CON：ART。从左边跳下后边灭敌边前进会看到物品盒 DATA-CON：TOYS。左边的丛林中还可以拿到两个 DATA-CON：TOYSX2，然后来到对岸，对岸的物品盒现在是拿不到的，所以别作无力的尝试了，过桥后会有信息提示，记录后沿着道路行走（地上没有被草丛覆盖的道路），中途有很多需要利用"变形跳跃才能通过的鸿沟，跳过第二个断层后掉过头往回看会发现右下的山洞中有物品盒：MINI-CON：Claymore，回到断层旁继续前进来到第三个断层处，先别跳过去，上坡路左边丛林尽头的小山洞中可以拿到 DATA-CON：COMICS，沿路跳过第三和第四个断层后会看到物品盒和转换装置，随之也会出现新敌人--机器蜘蛛，它的攻击方式有两种，连续的激光攻击和必杀激光攻击，但是它的攻击方式是有规律的，在两次连续激光攻击后就会蹲下使用必杀激光，必杀激光会扣掉很多 HP，但是只需要左右回避的同时利用变形即可回避掉攻击，连续的激光攻击可以用防护罩来完全防御，在攻击机器蜘蛛之前记得先拿取物品盒 MINI-CON：Deflector（防护罩：可以防御光线武器的攻击），在左边沿着环形的山道来到上方消灭两个机器蜘蛛之后即可进行 BOSS 战。这里同时出现的两只蜘蛛比较难对付，但是因为蜘蛛只会在台阶上攻击，所以可以利用这个弊端，在 BOSS 使用必杀攻击之前开启防护罩来攻击蜘蛛，等它即将放射必杀激光的时候就躲在台阶下回避激光即可。击败蜘蛛后拿取 MINI-CON：Flashbang


就这样躲在断层下就可以回避机器蜘蛛的攻击


把 BOSS 引来此地便于攻击


把 BOSS 引至图 2 处即可安全攻击


断层下方的洞内可以获取 MINI-CON 哦

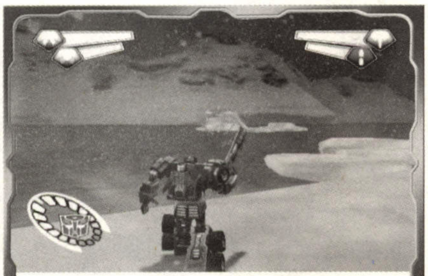
BOSS 战：这关的 BOSS 不用直接硬拼，先来到台阶上引 BOSS 下到下一层台阶的右方，然后自己下到台阶下的左方，利用 BOSS 不会下到台阶下的弊端，可以利用台阶作掩体找到一个 BOSS 攻击不到你但是你却可以攻击 BOSS 的地点轻松 KO 掉它。

注：完成之后记得再次返回获取"慢动作模式"的能力！

MISSON 2 ANTA RCIICA

MINI-CON：0/10 DATA-CON：0/6

前行不久会有信息提示，继续前进会出现分叉口，从左边走石头上的物品盒现在暂时还拿不到，前方可以拿取一个 MINI-CON：Hawkeye（可以探知敌方位置），继续可以来到广间，这里的敌人可以不用攻击，走出后可以来到冰层上，这里一共就只有三个点：冒黑烟的地点，对面冰层上的船，和正对船左方敌人的


瞄准器所指岛上的 MINI-CON 以后才能拿到哦

黑烟初也能拿到 MINI-CON 的哦

据点。冰层种有很多冰沟,这可以当作掩体以便不让敌人发现,先来到对面的船那里在船上(需要利用"变形跳跃"上船)可以拿到 MINI-CON:Watchdog(这是很重要的攻击武器,打 BOSS 必备,因为炸弹爆炸后可以取消 BOSS 当前的动作,十分的实用),接下来来到船右边(以面对进冰层入口方向为准)前方冒黑烟处消灭敌人后可以拿到物品盒 MINI-CON:Slapshot。接下来从船左边的小道(以面对船的方向为准)出发可以找到转换装置,下方就是敌人的据点,这里先回去 HQ 换取狙击武器然后在这里利用转换器的 BUG 来消灭据点里面的敌人(这里敌人很多,千万注意保护罩的使用方法,切记不要一直开着,否责等能量用光之后敌人的围攻会扣除相当多的 HP)灭清敌人之后再回 HQ 换取 Watchdog,来到基地再飞机右边的仓库里面获取 MINI -CON:Sparkjump(电磁枪,能够延缓敌人的行动),接下来走进基地中间,CG 过后就是与红蜘蛛的 BOSS 战!

基地的设施都可破坏,里面藏有 MINI-CON 的

BOSS 战:这应该是进行到现在为止最难的一场战斗,红蜘蛛机器人状态的时候会使用高速移动来进行近身攻击,另外在远处发射的激光威力不大,所以基本上可以无视。变形后红蜘蛛的威力大增,高速的飞行移动经常让人找不到的方向,而且俯冲攻击时的导弹能给自机超高的伤害。战斗武器应该选择 Watchdog 和刚刚获取的 Sparkjump,战斗开始后赶紧对准红蜘蛛 R1,R2 狂按,这样可以保证在红蜘蛛变形前使能量增长后再攻击一次,对付它的高速移动只需要不停的后退,后退的同时也不要忘记攻击,这样在它起飞前至少可以打掉它 1/3 的 HP。变形后首先就是要找准红蜘蛛的位置,等它俯冲进攻的时候是最好的攻击时机,俯冲机枪攻击的时候开保护罩即可,等到导弹放出后立即向左或者右方移动,等到它快降到最低点的时候进行攻击,这样大体上两次后即可让它变回机器人形态,几次循环后就可以击败它了!

注:本关船旁边湖面冰块上和其他高处的物品盒都需要在后期取得滑翔和超级跳跃的 MINI-CON 之后才能取得,之后的关卡也相同!

MISSON 3 DEEP AMAZON

MINI-CON:0/9 DATA-CON:0/13

前进不久会出现信息,接着可以拿取 MINI-CON:Skirmish(R1 的加强型武器),沿路来到前方的村庄,消灭敌人后在右边可以拿取 DATA-CON:COMMICS,这里出现的新敌人十分头疼,不过幸好它的防御很差,需要注意的是如果距离太远的话它会发射诱导导弹,命中后 L2,R1,R2 上的武器能量槽都会被扣光。通过前面的桥之后记录,桥旁边的两个大型的机器也是会使用防护罩的,不过只在近身后它们才会使用防护罩。桥走边的部分可以拿取 DATA-CON:ART 和 DATA-CON:MUSIC,沿着河岸继续探索还能拿到 MINI-CON:Knock-down(也是很有用的一个武器,使用后会使周围的敌人全部倒地),DATA-CON:ART。瀑布尽头遗迹左边可以拿到 DATA-CON:TV SPOTS,接下来利用转换装置消灭遗迹外面的大批敌人之后就可以从左边的石块上来到遗迹上面从而进入遗迹,遗迹外部还能拿到一个 DATA-CON:ART。遗迹内部的构造非常简单,只需要注意在一个转口的小道里面可以找到一个物品盒 MINI -CON:Rangefinder,最后可以来到遗迹内部的广间,这里的敌人相当多,不过这里有转换装置还有刚刚获得的能使大批敌人倒地的武器,所以对付这里的杂兵应该不成问题。记录然后回 HQ 更换 MINI-CON 之后就可以乘电梯来到遗迹的顶部进行 BOSS 战了!

飞船上的 MINI-CON 以后用滑翔能力取得

瀑布后方也有一个 MINI-CON 的

BOSS 战:MINI-CON 的设置只需要换一个即可,用 Skirmish 替换之前的电磁枪。BOSS 可以变身成直升机,但是比起之前的红蜘蛛相对来说要弱很多,空中的攻击方式可以参考前面的红蜘蛛打法。地面上最强的就是它的冲刺攻击,不过只要看清它的攻击时间,等冲刺的时候利用 Watchdog 可以使它停止冲刺,几次之后就可以打败它。这里需要强调一下,顶部的 MINI-CON 现在是不能获取的,之能再次来到版图才能取得。还有就是大家不要指望再遗迹的顶部与其一决胜负,那样会被变身后的 BOSS 抓起来仍下遗迹,战斗开始之后就赶紧从遗迹正面向下一格格的跳,到下方之后再与 BOSS 战斗才是最好的方法!

MISSON 4 MID-ATLANTIC

MINI-CON:0/1 DATA-CON:0/1

从左边的山上才能飞到右边的山上去

本关只有一个 MINI-CON 和一个 DATA-CON,前进不久即可获取 MINI -CON:Slipstream(滑翔),不过现在大家还不要急着就回去收集物品盒,因为有些地方还需要拥有超级跳跃的能力才能到达。利用滑翔的能力可以来到海中的小岛获取 DATA-CON:TOYS。接下来前进到军舰左数第二座上上,记录后从顶端可以飞行到离军舰最近的高山上,注意落点最好选择再有草丛覆盖的地点,降落之后仔细寻找道路可以来到山顶端,不要着急,往下走还能找到一个转换装置。记录后即可从最高点滑翔来到舰艇的甲板上,消灭敌兵之后舰艇的中央会出现升降机,击破随之而来的敌兵然后可以乘坐升降机来到舰艇内部,在转换装置记录后滑翔到对面的下层消灭该层敌人后从左右两边的通道乘坐升降机都可以来到操舵室,然后继续前进可以来到侧翼的甲板,然后从中间的通道下行一直前进会经过两个广间,其中在中途的拐道可以看到一个印有超大狂派标志的铁门,按下门右边的红色开关即可开启铁门,上行后会发生剧情,接下来就是与震荡波的 BOSS 战。

没进水中是会扣取 HP 的

BOSS 战： 超巨型 BOSS 登场，这里攻击它的其他部位是没有作用的，只有攻击头部才能对它造成损害。MINI-CON 配制：L1 和 L2 分别配制防护罩和滑翔，这样可以使 HP 上限增加接近一倍，攻击武器肯定是要配上狙击的。BOSS 的攻击方式相当多样，主要是激光乱射，红外光线和导弹。激光乱射可以用保护罩来防御，其实 BOSS 激光放射的距离都很开，只要左右小心移动不开防护罩也能轻易躲避，当它放红外光线的时候是其中一个攻击时机，开保护罩防御激光攻击的同时可以赶紧利用狙击攻击，命中两枪（有时候需要三枪或者四枪）后就会停止激光攻击；导弹的攻击就只能回避了，如果被大量的导弹击中估计两条的 HP 槽也会所剩无几；另外一个攻击时机就是 BOSS 转身的时候，转身的时候大家就可以利用狙击瞄准了，正式对准之后就可以开枪攻击了，大致上两三枪后 BOSS 才会行动，这时在根据 BOSS 的攻击方式进行行动。最后需要注意的是当 BOSS 的 HP 少于 1/3 的时候会放出飞行机器，这时自机的 HP 应该还剩下一条多，注意保护罩的使用方式即使硬拼也能轻松取胜了！

MISSON 5 ALASKA

MINI-CON:0/5 DATA-CON:0/9

从最开始的地方沿右边的海岸前进会发现对面的山顶有一个物品盒，在前往的途中会有相当多的敌人，另外新出现的敌人也非常强劲，能够变形成球体回避攻击，而且发射的激光数量相当多，优先消灭这种敌人，来到山顶消灭一只机器蜘蛛后可以获取 DATA-CON：ART，朝对面的小岛飞行过去后可以取得 MINI-CON：Aurora，接下来从新回到山上，向对面看可以发现对面有一个山道，下方敌人众多，所以直接飞过去即可，找到转换装置记录之后不要从右边的路走，应该从左边的路走，尽头处跳过去可以取得 MINI-CON：Discord（命中敌人后，敌人会在一段时间内会成为我方的同伴），然后飞到对面的平台上拿取 DATA-CON：COMICS，然后一直沿着石壁上的路向高处走，到尽头处消灭洞口挡住去路的敌人之后在里面可以找到转换装置，记录后从石阶上跳跃来到石壁上，然后跳到对面，一直跳跃前进在尽头会发现对面的墙壁上有一条通道，飞过去后一直前进可以在中央找到 MINI-CON：Highjump（超级跳跃），走进对面的山洞后不要理会敌人的攻击先进行记录之后再安心消灭敌人。之后利用刚刚获取的超级跳跃向上行进。进洞后前进会有分支路线，先到右边山洞拿取 DATA-CON：TV SPOTS，左边的道路前进后也会有分支路线，左边可以获取 DATA-CON：ART，右边仍然是分支路线，先从右边前进可以获取 DATA-CON：TOYS，左边的道路可以跳跃来到另一边，出洞后找到转换装置记录，然后一直沿这石壁上的路前进，遇到敌人就把它们炸得

从这里来到对面

这里慢慢可以跳到上方

掉下去即可，特别是近身攻击的灰色机器人，千万不要被它砍到，否则掉下去的就是自己了，路途中会拿到本章最后一个 MINI-CON：Kickback，继续前进后会出现 CG 然后本章结束！

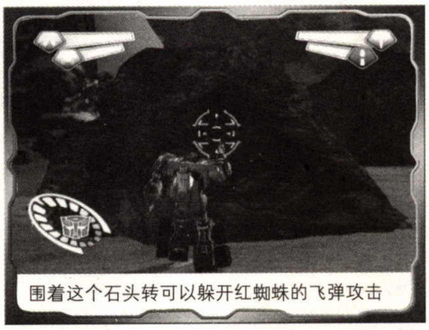
MISSON 6 STARSHIP

MINI-CON:0/1 DATA-CON:0/10

来到版图后先按下前方铁门左边的开关，门开之后下方有大量的敌人，先行攻击用红外线进行扫描的敌人，因为它们的行动非常敏捷，所以最好在没有被它们发现前就先行 KO 掉它们，随之下层的敌人会不断潮水般涌过来，不断的丢炸弹攻击即可，之后下到广间后赶紧从左边的楼梯上楼，楼上的敌人很容易击破，接着来到中央有巨大狂派标志的门前会发生时间，升降梯会带来一对兵，不要直接冲过去，边后退边攻击，然后从升降梯上行可以来到上层。上来之后的机关很简单，只需要不断的按下左边或者右边房间的开关来打开中间的铁门，然后消灭铁门后的敌人之后再去按动开关，尽头处利用转换装置会 HQ 换上超级跳跃来到上面的房间可以获取本关唯一的 MINI-CON：Aftershock（最强的普通攻击武器，按住之后还可以蓄力），消灭房间敌人后来到门前的左边按下开关，剧情过后飞艇被破坏，现在需要逃出飞艇。跳到右边可以拿到 DATA-CON：ART，跳上顶端后按下门前的红色开关，然后继续前进，前方可以拿取 DATA-CON：ART，然后跳到升降机上按动开关，下去后找到物品盒获取 DATA-CON：TOYS，按旁边的蓝色开关降到飞船的一层，对面的铁板上能取得 DATA-CON：TV SPOTS，沿路前进右拐跳上能够找到两个 DATA-CON：ART，TOYS，然后在取得第二个 DATA-CON 的地方左行跳上后在下方可以取得 DATA-CON：TOYS，前行到对面高处取得 DATA-CON：ART，继续向上前进会有信息提示，接着向前走可以在下方发现最后一个 DATA-CON。在出现任务提示的地方从右边的窗口可以来到外面的雪地，找到转换装置记录并更换 MINI-CON 之后向前行进即可进行 BOSS 战

这里就是 BOSS 战的地点了

从这里的窗子可以最后跳出毁坏的飞船



围着这个石头转可以躲开红蜘蛛的飞弹攻击

BOSS 战： 这一战是与强化后的红蜘蛛对决，攻击方式相比以前没有太多的变化，但是攻击力却有了长足的进步，打法与装备都与以前一样，只是在 R1 上更换刚取得的 MINI-CON：Aftershock，强化后的红蜘蛛新增加了一个攻击招式，会变成飞机在半空中进行大威力的导弹攻击，这时不管是变形回避或者是其他的方法都没有办法躲避攻击，但是这个攻击的距离有限，只要离的稍微远一点就不会被击中。另外变成飞机之后的攻击只需要为着画面中的岩石转圈就可以回避掉，而且它会自动变回机器人状态而不像以前需要玩家攻击后才转换形态。

MISSON 7 PACIFIC ISLAND

MINI-CON:06 DATA-CON:0/12

来到版图后先消灭面前的敌兵,然后跳到右边石壁上的岩石上,之后滑翔可以来到对面的山上,注意滑翔之前一定要先把石壁上的炮塔破坏。

黑烟初也能拿到 MINI-CON 的哦

降落之后赶紧来到左边的山边进行记录然后在利用装换装置来消灭敌兵,因为这里的敌人相当多,而且这里还有相当数量的军营(里面可以获取物品盒,详情请参考前面的解释),所以在转换装置记录之后才利用转换装置的特点进行敌兵的消灭才是安全之王道,从转换装置的左边下去来到悬崖上可以获取 DATA-CON:ART。滑翔到对面海中的小岛可以获取 MINI-CON:Shepherd,接下来从前方的山道上行至上方找到转换装置记录之后滑翔到最初地点旁边的山上,降落后在右边可以找到 MINI-CON:Fullspeed(超级加速,对付威震天的必备品),之后来到顶端飞行到石壁上的断层可以获取 DATA-CON:ART,继续前进后跳到下方的圆盘上,走到正中央即可发生剧情,剧情之后就是与威震天的决战!

黑烟初也能拿到 MINI-CON 的哦

BOSS 战:MINI-CON 的设置这里要变动不少,由于需要装备 Fullspeed,所以两条的 HP 就不能保证了,这里 L2 应该换上 Fullspeed,L1 换上 HEAVY ARMOUR,WATCHDOG 是一定要装上的。没变形前的威震天的激光攻击很弱,但是一段时间后会跑过来对玩家进行投和摔等近身技,虽然有 Fullspeed,但是只能使用不到几次,最后还是会被抓住;变身成坦克后的威震天会不断的向上方发射狂乱炸弹,而且炮口也会不断开火,虽然用 Fullspeed 可以回避,但是炮口的活力并不会发射几次后就停止。这里仍然需要用到前面关卡的一个技巧,在圆盘的四周都有过道,而威震天只会在圆盘上移动而不会下往过道,利用这个技巧变身前可以疯狂攻击等威震天开始喷跑后就利用 Fullspeed 来到过道上,这时千万不要用 WATCHDOG,而是应该不断的用激光炮攻击,等看到威震天开始使用激光炮攻击的时候再利用 WATCHDOG 打断它的攻击,当 WATCHDOG 的能量块用完的时候再利用 Fullspeed 逃到圆盘下方。几次循环之后就可以击败这个最后的头目!

FINAL

进入最终章是有条件的,需要收集足够数量的 MINI-CON 才能进入关卡,在下面的 MINI-CON 收集研中将会为大家讲明。在击败威震天之后并没有代表着游戏的结束,后面还有宇宙大帝等着大家相比前机关的 BOSS 来说宇宙大帝实在算不上强劲,不过攻击它别的地方是没有效果的,只能待他停下来攻击星球的时候,来到炮口处攻击它的核心部位才能对它进行伤害!击败宇宙大帝之后才表示游戏的关卡结束,但是游戏版图中针对 FANS 的收集还有很多,另外每个难度下收集物品盒的数量都不同,后面的研究将为大家列出全部 MINI-CON 的类型~

MINI-CON 收集研究

不同的难度下 MINI-CON 的个数都是相同的,个个难度下 MINI-CON 的位置也是相同的,下面给大家全部 MINI-CON 的详细资料和各个难度下进入最终章所需要的 MINI-CON 的数目!**注:游戏中的设施都是可以击破的,里面往往会藏有 MINI-CON**

ROOKIE MODE:30 个 MINI-CONS
VETERAN MODE:35 个 MINI-CONS
COMMANDER MODE:40 个 MINI-CONS

名称:Lock-on
取得需要的能力:无
消耗的出荷点数:2
颜色:红
能力:跟踪诱导导弹

名称:Pressurepoint
取得需要的能力:无
消耗的出荷点数:1
颜色:绿
能力:攻击爆管

名称:Safeguard
取得需要的能力:无
消耗的出荷点数:1
颜色:红
能力:光线装甲

名称:Flashbang
取得需要的能力:无
消耗的出荷点数:2
颜色:绿
能力:双火箭发射器

名称:Hawkeye
取得需要的能力:无
消耗的出荷点数:1
颜色:蓝
能力:视力/热视力

名称:Watchdog
取得需要的能力:无
消耗的出荷点数:2
颜色:紫
能力:粘贴型炸弹

名称:Highgear
取得需要的能力:无
消耗的出荷点数:1
颜色:红
能力:冲刺

名称:Sparkjump
取得需要的能力:无
消耗的出荷点数:2
颜色:紫
能力:电磁枪

名称:Buildup
取得需要的能力:无
消耗的出荷点数:2
颜色:绿
能力:自动恢复

名称:Skirmish
取得需要的能力:无
消耗的出荷点数:2
颜色:红
能力:加强型炸弹

名称:Knockdown
取得需要的能力:无
消耗的出荷点数:4
颜色:绿
能力:大范围的晕厥攻击

名称:Rangefinder
取得需要的能力:无
消耗的出荷点数:2
颜色:绿
能力:武器攻击力加强

名称:Airburst
取得需要的能力:无
消耗的出荷点数:2
颜色:紫
能力:高速加农炮

名称:Slipstream
取得需要的能力:无
消耗的出荷点数:1
颜色:黄
能力:滑翔

名称:Hailstorm
取得需要的能力:滑翔
消耗的出荷点数:4
颜色:蓝
能力:火箭炮

名称:Tractor
取得需要的能力:滑翔
消耗的出荷点数:1
颜色:绿
能力:牵引光线枪

名称:Firefight
取得需要的能力:滑翔
消耗的出荷点数:4
颜色:黄
能力:超级加强型炸弹

名称:Smackdown
取得需要的能力:滑翔
消耗的出荷点数:2
颜色:红
能量:超级侵蚀攻击

名称:Comeback
取得需要的能力:滑翔
消耗的出荷点数:2
颜色:紫
能力:复活

名称:Twister
取得需要的能力:滑翔
消耗的出荷点数:4
颜色:蓝
能力:能量龙卷风

名称:Overwatch
取得需要的能力:滑翔
消耗的出荷点数:2
颜色:蓝
能力:冲击散弹枪

名称:Covert
取得需要的能力:滑翔
消耗的出荷点数;4
颜色:蓝
能力:隐型

名称:Bulletproof
取得需要的能力:无
消耗的出荷点数:2
颜色:绿
能力:光线装甲

名称:Aurora
取得需要的能力:滑翔
消耗的出荷点数:2
颜色:蓝
能力:加强型环状光线枪

名称:Discord
取得需要的能力:无
消耗的出荷点数:2
颜色:紫
能力:控制敌兵的 AI

名称:Highjump
取得需要的能力:无
消耗的出荷点数:1
颜色:蓝
能力:超级跳跃

名称:Kickback
取得需要的能力:无
消耗的出荷点数:4
颜色:绿
能力:反射盾牌

名称:Shockpunch
取得需要能力:超级跳跃
消耗的出荷点数:0
颜色:蓝
能力:攻击加强

名称:Shieldwall
取得需要能力:超级跳跃
消耗的出荷点数:0
颜色:蓝
能力:全方位盾牌

名称:Aftershock
取得需要能力:超级跳跃
消耗的出荷点数:0
颜色:绿
能力:超级加强型加农炮

名称:Corona
取得需要能力:超级跳跃
消耗的出荷点数:4
颜色:绿
Ability:超级环状光线枪

名称:Failsafe
取得需要的能力:滑翔
消耗的出荷点数:4
颜色:绿
能力:加强的引导导弹

名称:Shepherd
取得需要的能力:无
消耗的出荷点数:2
颜色:紫
能力:MINI-CON 感应装置

名称: Fullspeed
取得需要的能力:无
消耗的出荷点数:2
颜色:黄
能力:超级加速(冲刺可

名称:Jumpstart
取得需要的能力:无
消耗的出荷点数:4
颜色:红
能力:超级重型机关枪

名称:Stronghold
取得需要的能力:滑翔
消耗的出荷点数:4
颜色:蓝
能力:重装甲

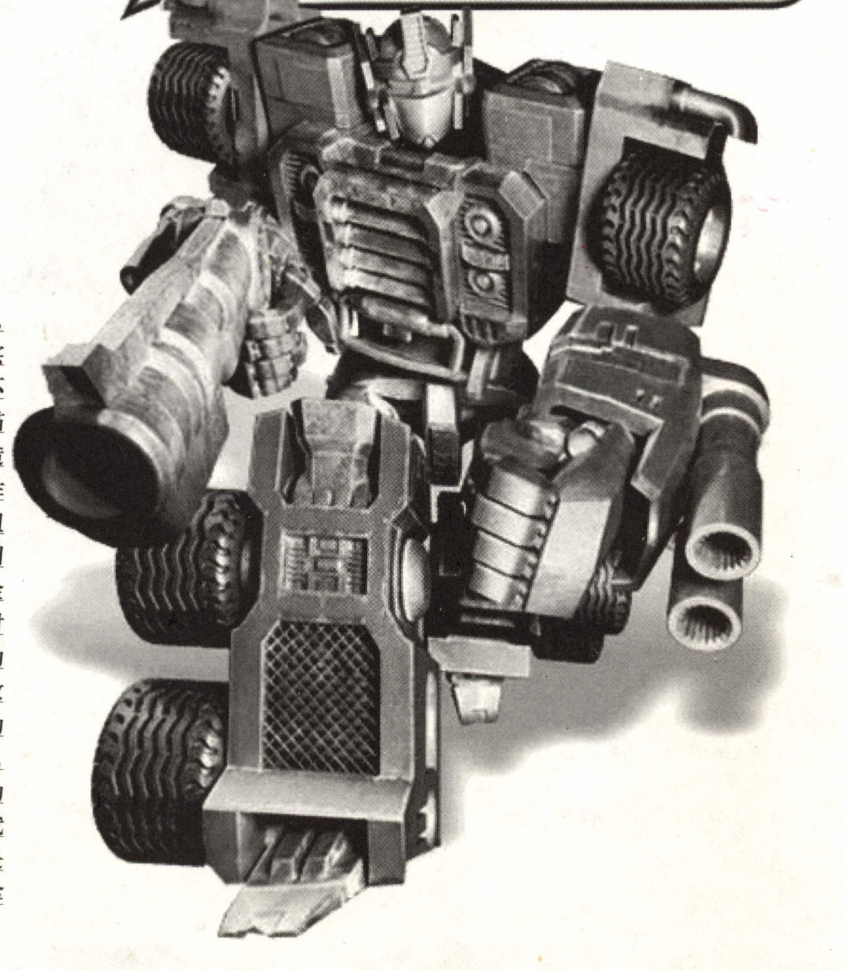
名称:Claymore
取得需要的能力:无
消耗的出荷点数:1
颜色:蓝
能力:滚动炸弹

名称:Deflector
取得需要的能力:无
消耗的出荷点数:2
颜色:黄
能力:能量盾牌

名称:Slapshot
取得需要的能力:无
消耗的出荷点数:2
颜色:红
能力:手榴弹发射器

名称:Lookout
取得需要的能力:无
消耗的出荷点数:4
颜色:绿
能力:狙击

TRANSFORMERS



后记:上次 TAKARA 的《变形金刚》带给了我太多的失望,所以一直对这款作品期待有加,在玩过了本作之后感觉确实没有白白挂上最强变形金刚游戏的称号,游戏的画面相当不错,游戏中的八个版图各有各的特点,而且游戏对金刚们的描绘也相当出彩,从金刚身上折射出的反光可以看出游戏制造上在图形以及光影效果方面着墨颇多,游戏虽然是 ACT 动作游戏,但是也融合了相当多的 FPS 的要素,特别是在进入狙击模式后,另外变形的效果也不仅仅只是用于快速脱离,利用变形也可以回避很多攻击手段,可以说厂商很好的他变形金刚动画中的精髓带入了游戏之中。另外游戏中还设置了针对 FANS 的超海量收集要素--MINI-CON 和 DATA-CON 的收集,前者主要用于战斗,后者这完全是针对金刚 FANS 的收集了,音乐,动画,模型,FANS 们想不落泪都难(收集要素的数量在前面有提到)。游戏的缺点在于可以使用的人物太少,从头到尾也只能选用博派的三位金刚战士,好在数量颇多的 MINI-CON 可以弥补一下 FANS 的心,另外与画面相反的就是游戏中的 BGM 没有和画面的优秀相呼应,这也只能算是一个遗憾了。不过不管怎么说这部《变形金刚》都值得大家拿起手柄玩一下,不要忧郁,它的确不会让你失望!

金手指

近期新游戏

依丽思的工作室

AR2 格式

必须码

EC8783CC 1432EEA4

金钱最大

1C6113E0 144F25CC

游戏高速化

0C49DD26 1456B114

1CBECE6C 1456E7A5

0C49DD26 1456B214

1CBECE6C 104CBEE9

按 START+L2 开

按 START+R2 关

战斗后 Exp 最大

9C831190 1496D79F

给予礼物后精灵交友,体力最大

1C827458 285AE781

1C8275F4 285AE781

技能点数 500

1CB61A94 2854E611

战斗结束后,金钱最大

1C8C8694 2053E7B6

全部敌人一击死

1C8BB8C4 E2D6E7D5

各种调合元素 99

9C81AB54 3854E788

玛娜道具所持数 8 个

9C81D2C0 CE56E50C

9C81D2C4 3854E79D

9C81D2CC B8747DED

道具所持数 8 个

9CB6B9AC 3454E79D

9CB6B9B0 BA74E7A5

超级机器人大战 MX

AR2 格式

必须码

EC8782E0 142A9EBC

资金数最大

1CA6F428 1456E7A5

战斗后 PP 值最大

1CB61954 1456E7A5

战斗后击坠数 999

1CB614F4 1456E7A5

战斗中气力不断增加(150 最大值)

1CB61290 1456E7A5

战斗后经验值增加

1CB443B4 1446D565

SP 不减

1CB617BC 0456E7A5

EN999(敌我通用)

1CB3BC9C CE56E50C

使用觉醒后可无限行动

1CB64190 0456E7A5

机体状态和武器改造 15 级全开

1CA6B168 3854E79C

1CA6B194 3854E79C

1CA6B1BC 3854E79C

1CA6B1E4 3854E79C

1CA6B034 3854E79C

1CA6B058 3854E79C

机体强化部件可装备 4 个

1CA6AFD8 3854E7A1

全部强化零件 99

7CD32354 143AE7A6

3C978387 1456E7A5

转生学院幻蓉录

AR2 格式

必须码

EC87848C 1447A74C

游戏高速

0C8C2EE6 1456ACFC

1C82732C 1456E7A5

0C8C2EE6 1456AC4C

1C82732C 10584839

L1+上开

L1+下关

所持金最大

1C8C3008 1455692C

所持灵珠最大

1C8C300C 1456E404

朱沙の欠片数最大

3C8C3AC3 1456E788

行动力点数变化

0C8C2EE6 1456B4FC

1C8C2AC8 1456E7A8

0C8C2EE6 1456B44C

1C8C2AC8 1456E7A6

L1+R1+↑变为 3

L1+R1+↓变为 1

技能等级快速上升

0C8C2EE6 1456AD0C

1C8C2864 1456E781

0C8C2EE6 14562D0C

1C8C2864 1456E7A5

L1+L2 开

L1+L2+□关

按 L1+L2 之后再使用技能,技能等级即可上升

变形金刚

AR2 格式

必须码

EC878530 14437E4C

体力无限

1CA48988 1456E7A5

能量无限

1CA96610 387AE7A5

出现大头模式

3C1A87F3 1456E7A6

出现高速模式

3C1A87F8 1456E7A6

开放全部 Extra 选项

1CE8F308 61DFB00C

1CE8F30C 61DFB00C

直接完成任务

Amazon

1CE8F280 1456E79E

1CE8F284 1456E79A

Antartica

1CE8F2CC 1456E79F

1CE8F2D0 1456E79F

Deep Amazon

1CE8F218 1456E79D

1CE8F21C 1456E79D

Mid-Atlantic

1CE8F564 1456E7A6

1CE8F568 1456E7A6

荒野大镖客

AR2 格式

必须码

0E3C7DF2 1853E59E

7E8ACCE9 BCBDCD73

CAF57ADC BCA99B83

生命值不减

DEA8D7CE BF899B8B

DEA8D7CA BCA99B83

子弹数 999

DE882DD6 E0AD9E6A

DE882DD2 6A4D9B97

子弹数不减

DEA53B3A BCA99B83

狙魔人 范海尔辛

AR2

必须码

EC8782E0 1437DBBC

无限 HP& 敌一击死

1C86C908 DA56E7A6

1C8BDDF0 1053DFA5

1C9BA328 2055245D

1C9BA32C 15F6E79D

1C9BA330 B0D5E7A1

Best Kill Count 数最大

1C831918 1476D79F

shots Fired 数最大

1CA7E6C0 CB6A0415

Melee Hits 数最大

1CA7E6C4 CB6A0415

伤害值为 0

1CA7E6C8 1456E7A5

Power Glyphs 最大

1CB90060 17E9C70C

杀敌数最大

1CA7E6D8 CB6A0415

混沌时代 4 新天魔界

AR2 格式

必须码

EC8782E0 14451A94

全武将选择可能(Koc Mode)

1CB687B8 0456E7A4

1CB6B9E4 0456E7A4

升级时附加点数 99

1CB68978 2C75E781

1CB68984 3853E788

资金最大

1C8411D0 2043E7B5

武将忠诚度最大

1C8411D4 0456E7BD

1C841090 1496D7C2

全道具 98

1C8E1F38 2855E787

1C8E1F3C B495E7A5

武将道具装备限制解除

1C81A8F0 2854E7A6

武将技能装备限制解除

1C81AA50 1494D7C1

1CB60A18 0456E7CE

战斗时 SP 不减

1CB611C4 2849E780

战斗后,必定获得同伴

1CB7CC28 0456E7C2

引拔,说得,同盟指令必定成功

1C81D2F0 3854B1A5

忠义,贿赂指令必定成功

1C81E078 3435B010

行动力 99

1C829C10 2857E788

1C829C18 384EE7A7

1C829C24 B497E7A5

1C84EB8C 384EE7A7

移动范围最大

1C81B690 1456E7A5

0D815326 1456B014

1C81B690 F854E788

电车 GO! FINAL

AR2 格式

必须码

EC8782E0 1456E60A

分数变化到最大

1C81CDE4 1455DFC6

分数增加倍率上限解除

1C81CD7C 0435E7A1

违反行为无效化

1C81CC6C 0435E6A5

违反行为时 HP 不减

1C81D104 0435E7AF

违反行为时连击数不减

1C81D124 9096E79D

停在合格范围内,一定是 FANTASIC 以上评价

1CBE2AF0 D4B6E7A5

1CBE2AF4 D4B6E7A5

1CBE2A08 D4B6E7A5

1CBE2A0C D4B6E7A5

1CBE2A20 D4D6E7A5

1CBE2A24 D4D6E7A5

1CBE2D38 D496E7A5

1CBE2D3C D496E7A5

1CBE2D50 D456E7A5

1CBE2D54 D456E7A5

※ENJOY 模式无效

停止在合格范围内,一定是 EXCELLENT 评价

1CBE2AF8 D4B6E7A5

1CBE2A10 D4B6E7A5

1CBE2D28 D4D6E7A5

1CBE2D40 D496E7A5

1CBE2D58 D456E7A5

※请和上一条一起使用

ATS 开放

1C849EA8 0435E7A8

ATC 开放

1C837A24 0435E7AB

无限制运行

1C8363C0 1456E7A5

1C836AB0 D8D647A5

1C836ACC D8D647A5

1C836A08 D8D647A5

1C836D28 D8D647A5

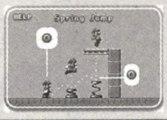
使用此密码相当于无限加速

马里奥 VS 大金刚

在近几年游戏界的一切都以剧情、画面、创新的系统等高技术含量标准来作为一款游戏好坏的度量尺，然而并没有人在意过或者去特别的回忆过曾经，在 FC 时代的我们，那个年代的游戏，又是如何令人投入?!现在的任天堂虽然被不少人骂作“不思进取”“炒冷饭”，不过在短笛看来，任天堂是有他坚持的道理和信念的，不管是老牌明星马里奥系列也好，还是新起之秀的皮克敏(Pikmin)也好，任新主机怎么发展进化、机能越发的强大，都没有改变过从前至今的那种“游戏”的感觉。不停的复刻曾经的旧作，也许是在强调，也许是在努力，不让那份淳朴的感觉随着时间的流逝而被人们遗忘……

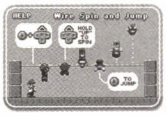
“马里奥 VS 大金刚”是结合了两大明星的典型“FC 式”的作品，游戏的方式很简单，用现在的话来说这个可以算是解谜类游戏，方式简单却不代表游戏的难度就低，“难度和趣味成正比”这句话用在此作上绝对是恰到好处。此篇攻略仅起抛砖引玉之效，真正的游戏乐趣将会在打完此攻略所解析的“表世界”之后所出现的“里世界”，那里每一关的设计都会让人拍案叫绝!先随短笛来逛一逛表世界熟悉熟悉身手，然后就交给您自己去慢慢体会吧!

马里奥的“绝活”



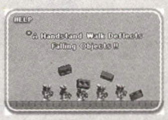
借力弹跳 ★★★★★

在关卡中有很多地方都会有图中所示的“弹簧”装置，马里奥可以站在上面借助弹簧跳至普通跳跃所到达不了的高度，此跳跃可以在持有物品时进行。



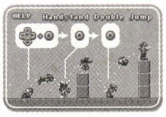
大回环 ★★★★★

操作方法为跳上单杠的同时按住方向键的“上”即可实现此操作，马里奥的回旋会越来越快，在不同速度时按下 A 键所达成的弹跳高度也有所不同。



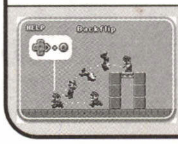
倒立行走 ★★★★★

操作方法为按住方向键的“下”在按 A 键即可使马里奥原地倒立，此时操纵方向键仍然可以继续行走，这样行走的作用在于可以挡开从天而降的东西。



倒立弹跳 ★★★★★

在处于倒立状态下再次按 A 键的弹跳会比普通的弹跳要高一些，第二次输入 A 键后的弹跳则可以达到弹跳高度的顶峰。此跳跃不可以在持有物品时进行。



翻身跳跃 ★★★★★

要想缩短过关时间就必须掌握的跳跃技巧，朝一个方向走个两三步的样子后立刻打回方向并按 A 键即可实现这个超级跳跃，很多地方都可以用此招来缩短路线节省时间。

要点指引

★**A**、游戏的版图大致分为 6 个区域，每个世界中又包括 8 个板块，每个区域的前 6 个板块都分为两个地图：第一张地图的目的是拿钥匙打开前往第二地图的门，然后第二张地图的目的便是救出一个被困的小马里奥。

★**B**、每个区域的第 7 个板块就只有一张地图，而目的是带领之前救下的 6 个小马里奥将他们放进制定的箱子里面，然后跳上箱子将箱子盖上并举起即可过关。

★**C**、这些小马里奥都是友自己的 AI，会跟随马里奥的脚步，很自己使用弹簧跳高和跃过不是太宽的断层，最终能有多少个小马里奥能成功的进入指定的箱子在下一个板块的 BOSS 战中的马里奥便会有多少格体力。

★**D**、绝大多数的敌人都是可以举起来或者踩在脚下当垫脚石的，注意别放过每一个可以利用的敌人。

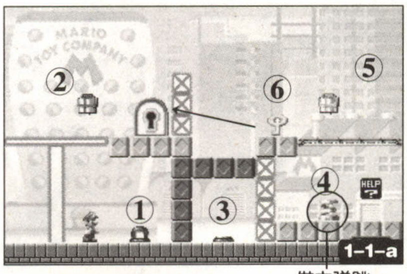
★**E**、道具锤子按 B 键可以抛弃，落下的时候若是接住的话还可以继续使用，最多可以抛接两次，第三次抛弃就会消失了，可以利用这个特点将锤子带至不同的楼层。

★**F**、每一个板块都会有三个礼物箱可以收集，收集全在过关后会进入 MINI 游戏：猜箱子，猜对了的话可以得到奖励 1UP~5UP 不等，如果不幸猜到猩猩头，那就只有 0UP– –b

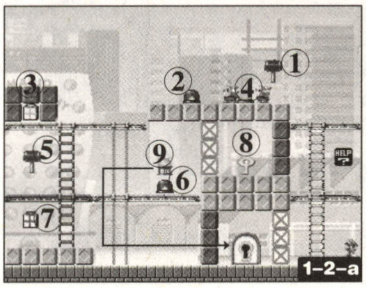
★**G**、每一关之后都会有评分，当达到要求的分数后可以得到一颗★，收集的★关系到隐藏的模式，类似于 EX 关卡，很有挑战性。关系到评分的要素有以下极点：剩余时间(每一秒钟=100 分)；杀敌(连续杀敌分数会倍增)；取得礼物箱。

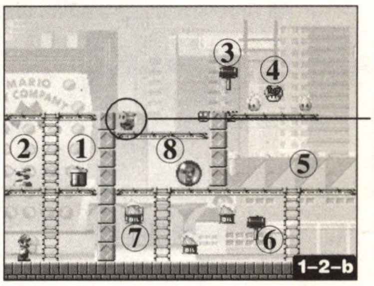
★**H**、关于本攻略的图解是按照行动到达地点的顺序标识数字，必要的地方会给出文字提示：)

★★★★★ WORLD 1 ★★★★★

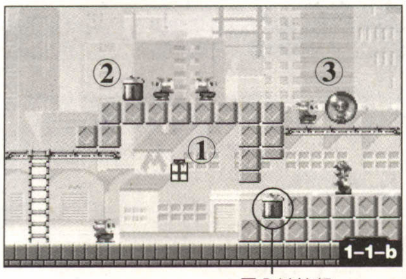


借力弹跳

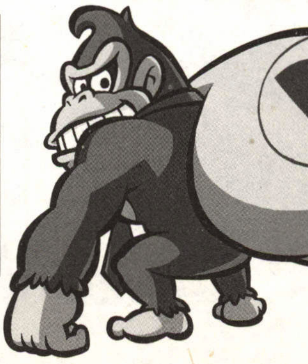


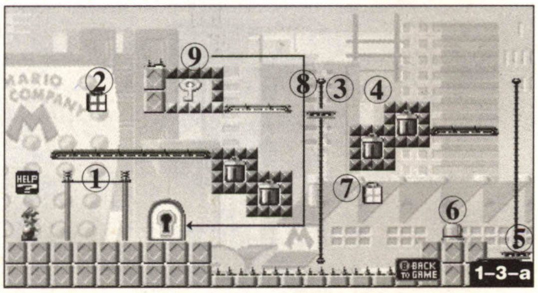


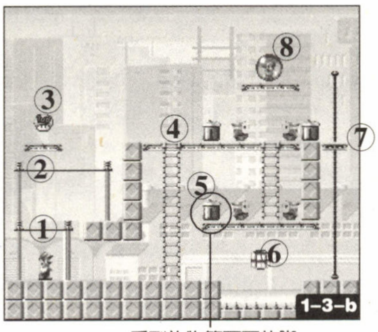
用桶叉之



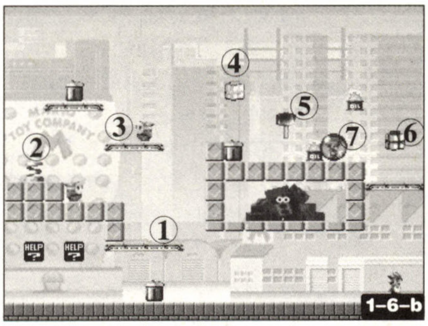
用 B 键抬起

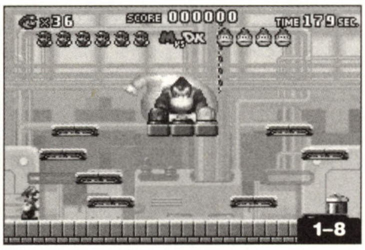




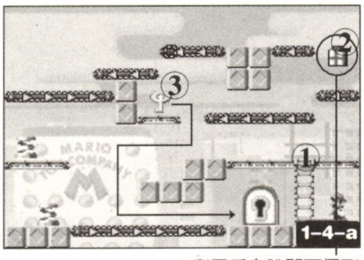


丢到礼物箱下面垫脚

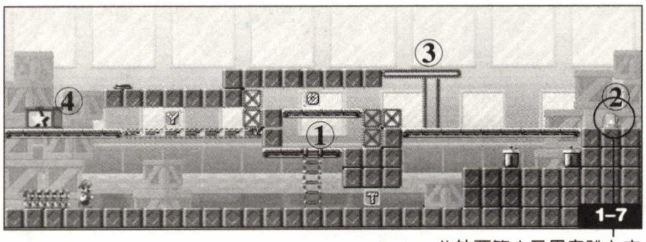




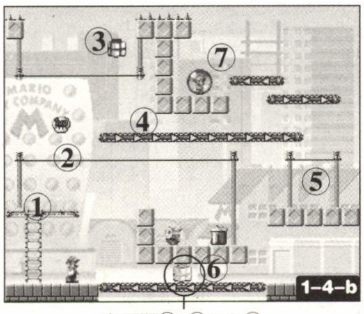
第一次与大金刚正式见面，当他敲下不同颜色的机关就会出现不同颜色的平台和箱子，捡起来后跳上去砸他4次即可搞定，同时需要注意他拉下锁链时落下的垃圾



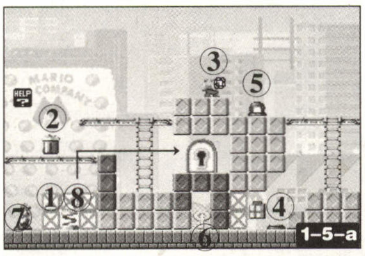
利用反身跳即可得到

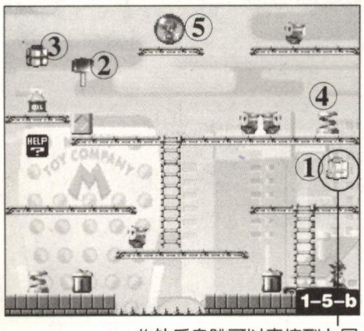


此处要等小马里奥跳上来

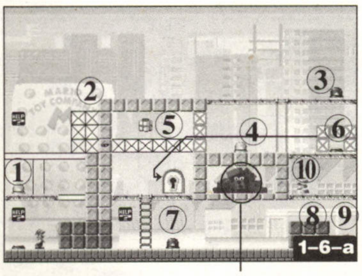


之后顺①~④跳上⑦



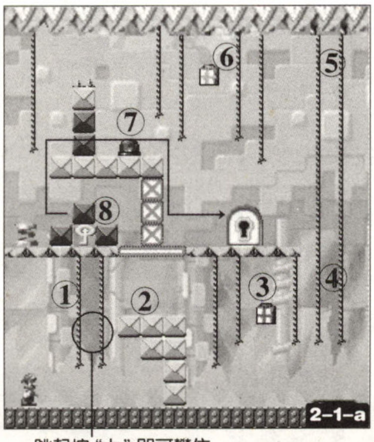


此处反身跳可以直接到上层

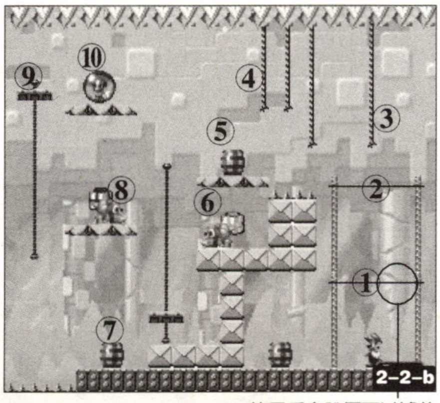


使用倒立走可以挡下坠落物,另此关跳跃全用翻身跳

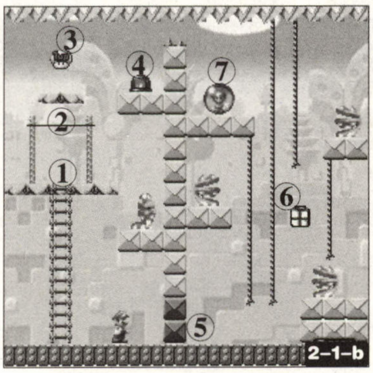
WORLD 2

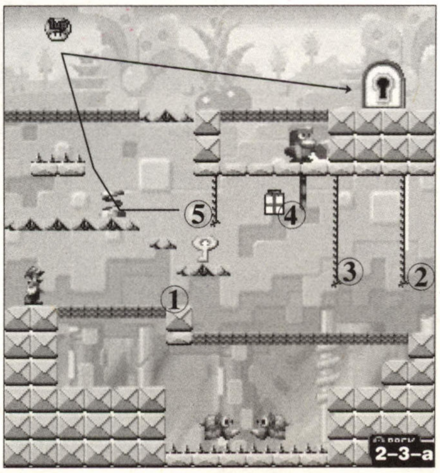


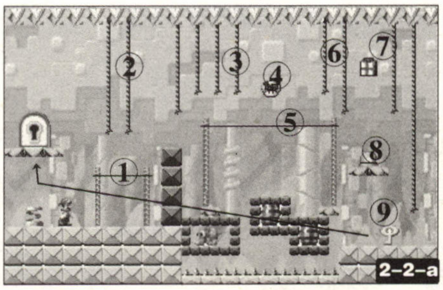
跳起按"上"即可攀住



使用反身跳便可以够着

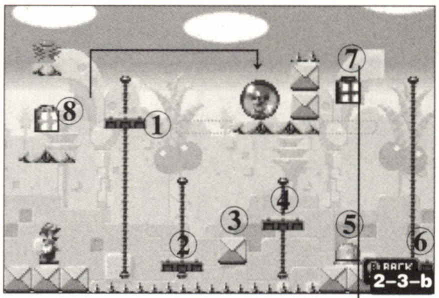




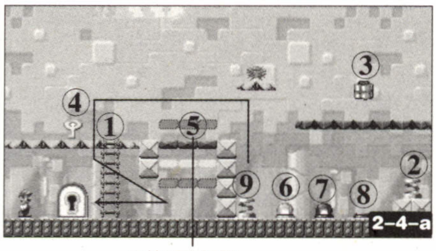


小心得

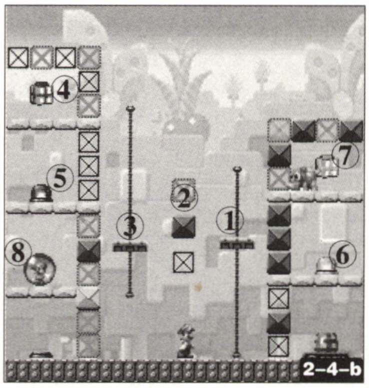
这关开始出现的"爬绳索"动作需要注意几种不同方式的差别：当攀爬于两根绳索之间的时候(一手爪一根)向上爬的速度比较快，向下则比较慢，若单独爬一根绳索的时候则相反，下降的速度很快而往上则比较慢。

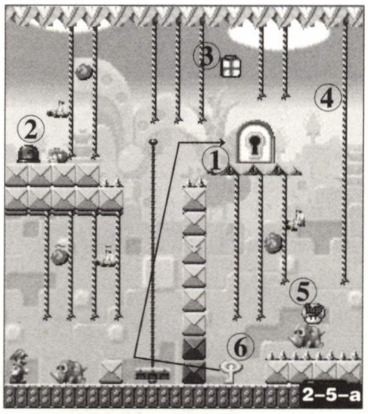


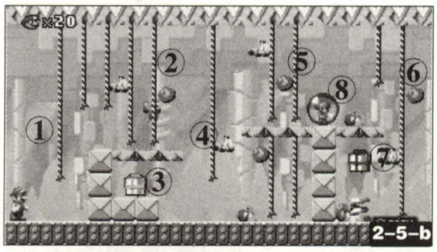
之后按原路返回至⑧处



此处丢下钥匙

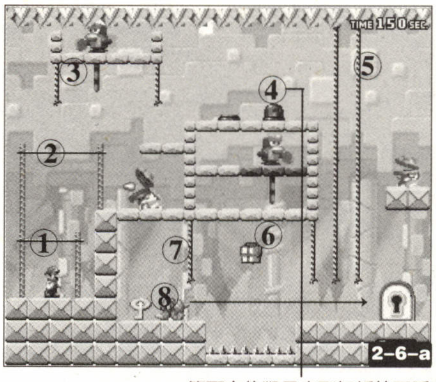




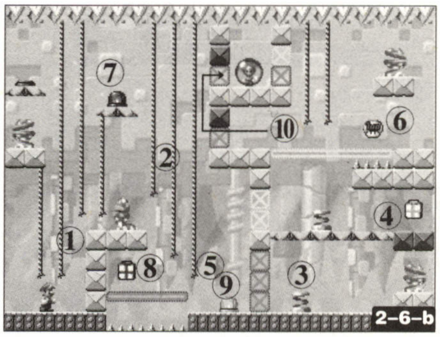


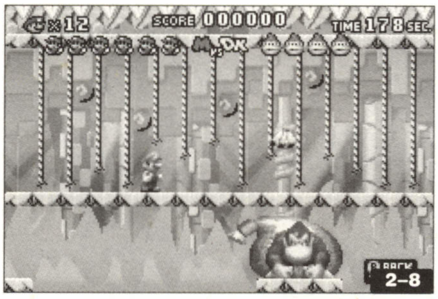
小心得

要经常注意观察敌人与开关所控制的地板、墙壁之间的联系，以便使得使环境对自己有利、节省时间。另外若想得高分，就需要在熟悉关卡地图后开始考虑如何将敌人在现有条件下全灭，这也是一个相当有趣的研究：）

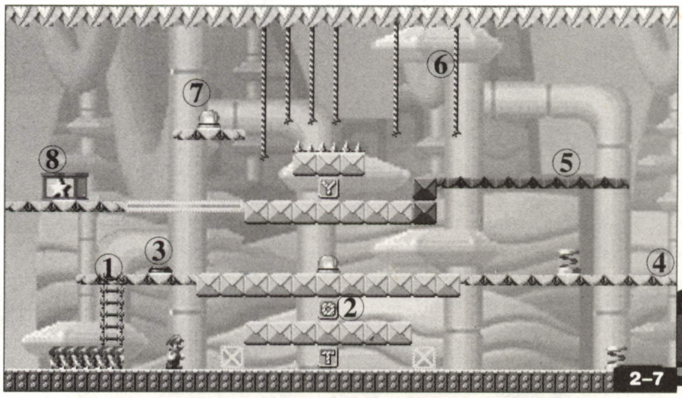


等下方的猴子走到红板处再踩

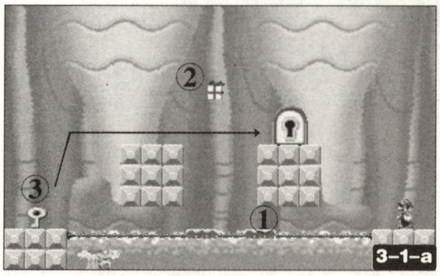


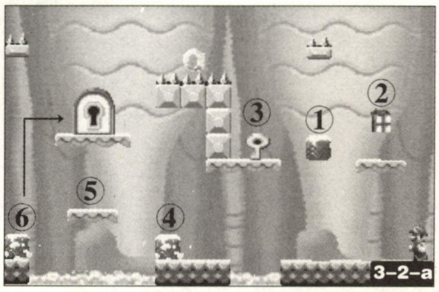


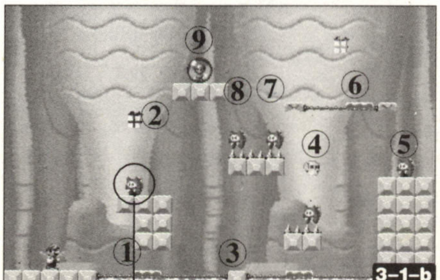
在若干条绳索间来回攀爬利用撞下的水果给予大金刚打击，水果全被撞掉后会再次自动重生，不过位置是随机的，所以切不可守株待兔。大金刚放出的虫子也可以使用掉下的水果来抵消，擅用水果可以化解许多危机，因为越到后期小虫子就越多



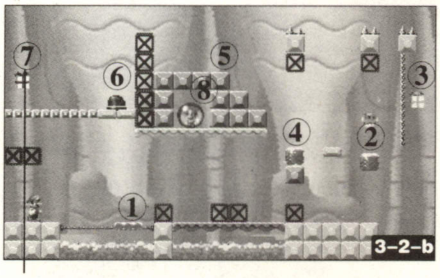
★★★ WORLD 3 ★★★



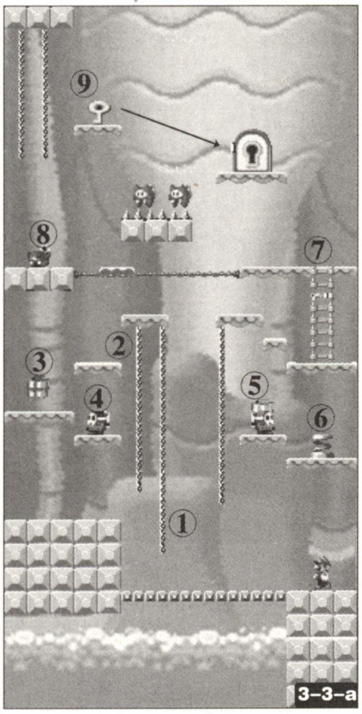


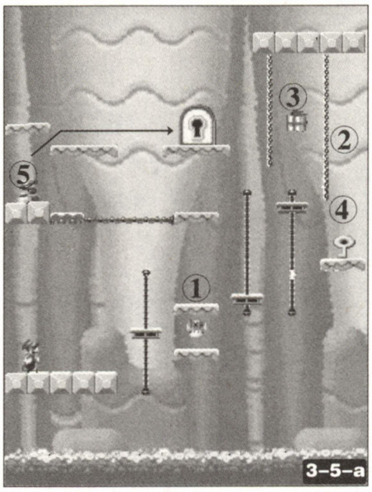


这些敌人是可以当垫脚石的

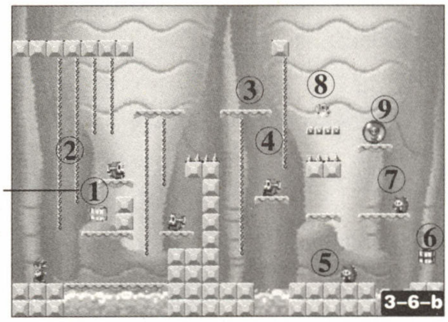


之后重复①~⑤即可


3-3-a

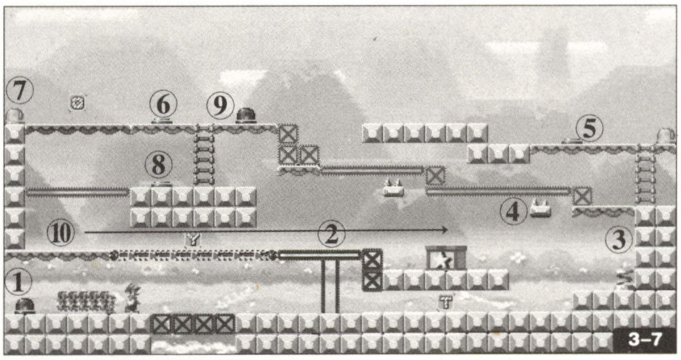

3-5-a

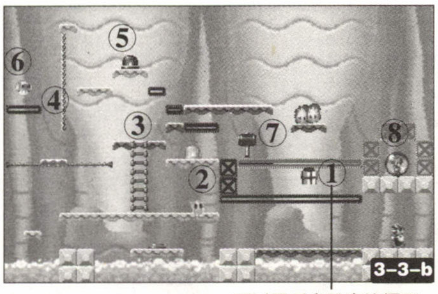
利用反身跳


3-6-b

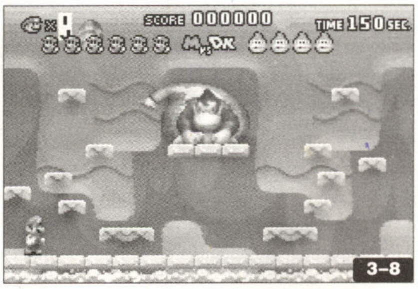
小心得

游戏到这里相信大家也已经发现只要是在地图上出现的敌人就一定会有其存在的“价值”，多数都是可以举起来作为垫脚石之类的“辅助道具”，不过需要 注意的是即便如此也不要轻敌，不可正面接触哦。


3-7

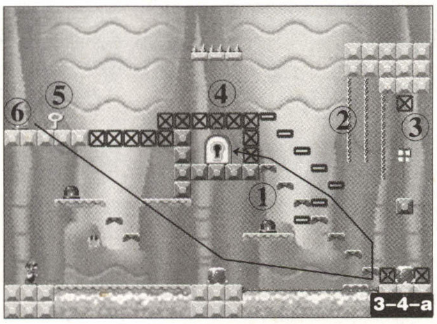

3-3-b

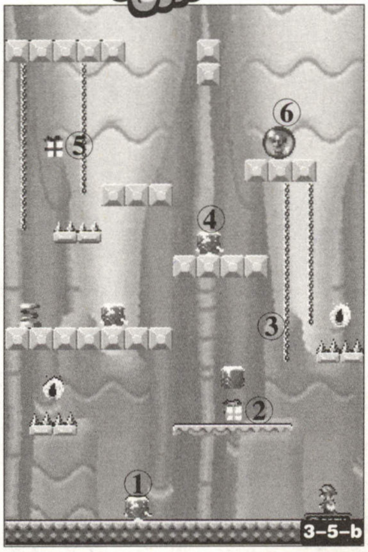
可以用反身跳直接得到

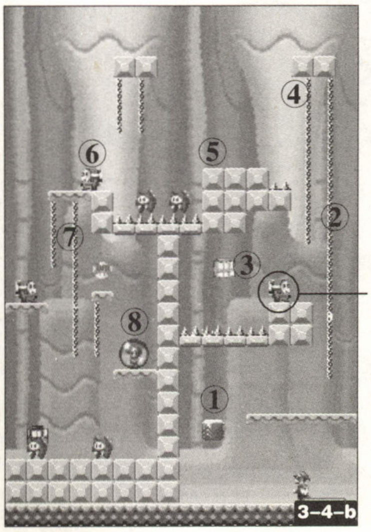


3-8

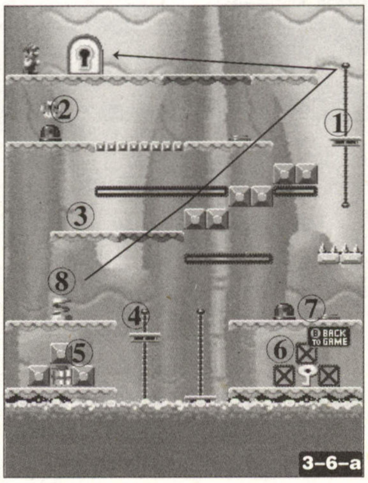
大金刚会丢石头或者木桶来进攻，适当的躲开后可以捡起停下来的木桶进行反击，很简单的一次对决。


3-4-a

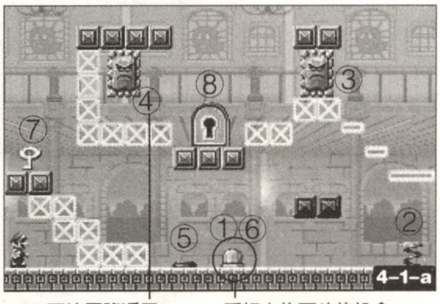

3-5-b


3-4-b

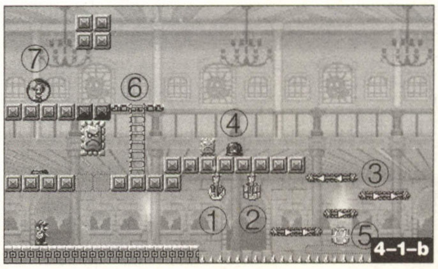
把这个敌人丢下去作垫脚石

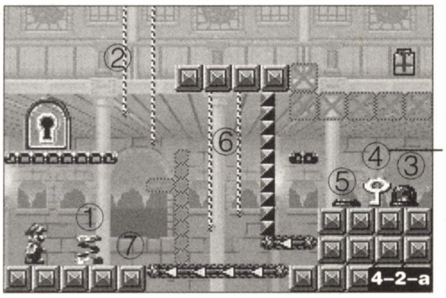

3-6-a

WORLD 4

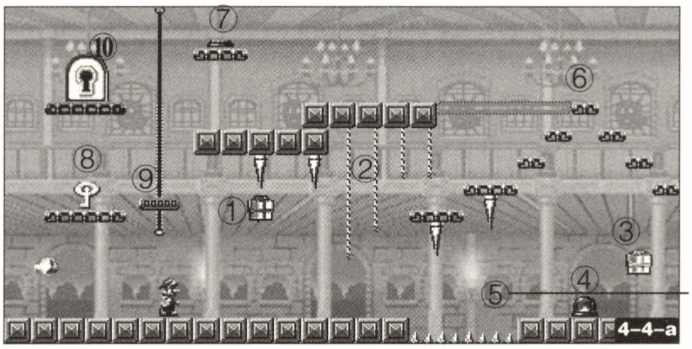

4-1-a

再按原路返回　看好卡住石头的机会

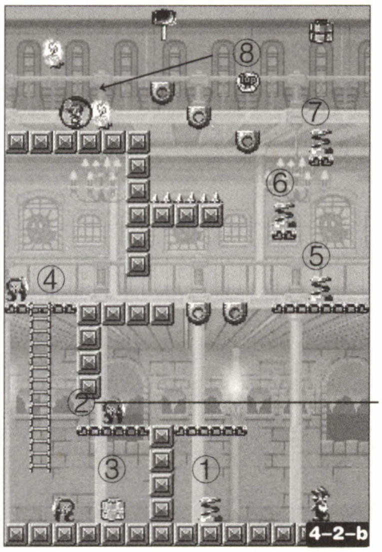

4-1-b



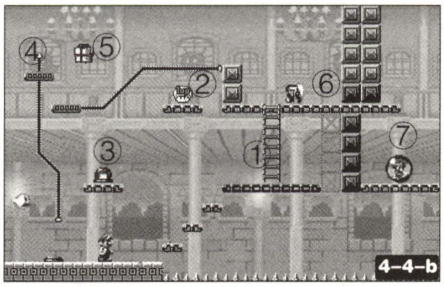
先按照①②的顺序拿取礼物箱 然后再取钥匙，取得后将钥匙丢在传送带上，反复踩两个颜色的开关使钥匙到达⑦处，再赶紧通过锁链去取钥匙

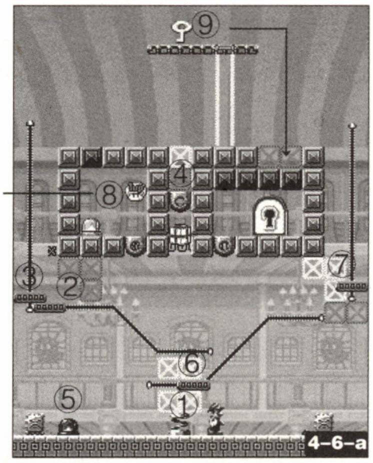


把落下的铁锥当垫脚石后重复①和②到达⑥

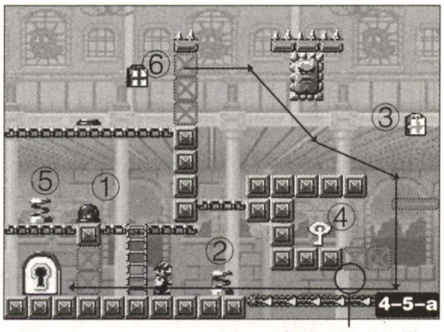


这种敌人可以将蹲下的马里奥推过狭窄的地方





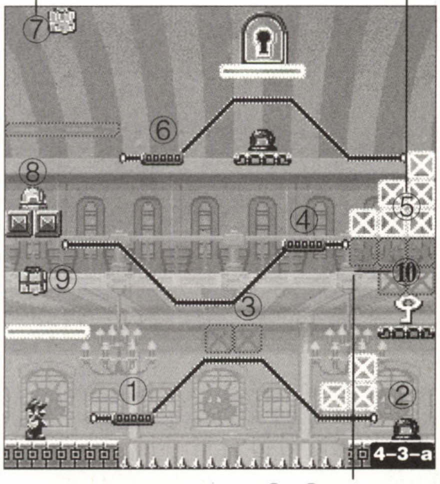
之后重复②~③到达⑨



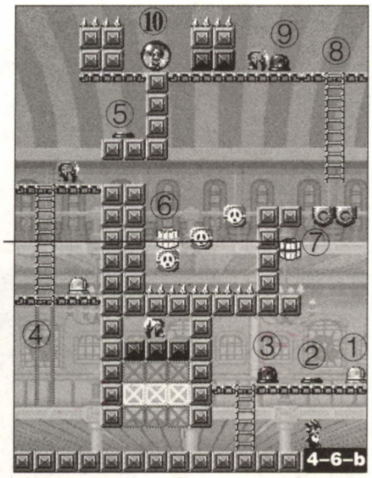
把钥匙丢上传送带

用反身跳得到后返回④再去⑧

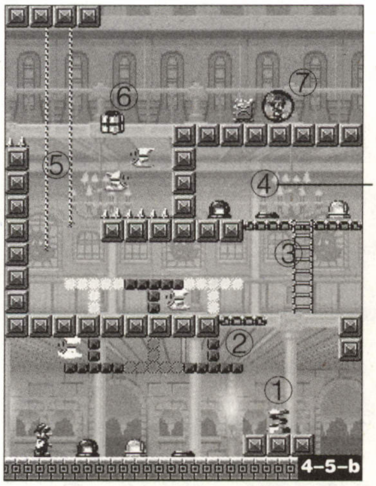
此处用反身跳上浮板



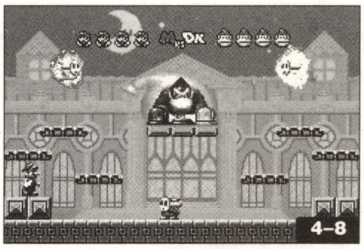
之后顺序踩②和⑧即可达到门处



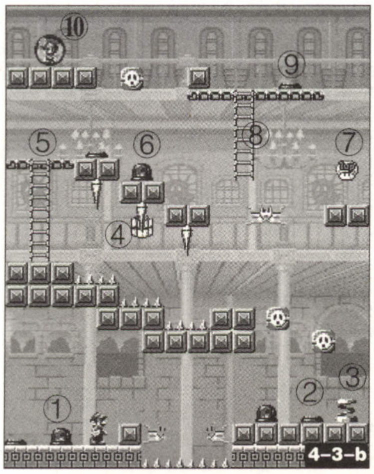
之后踩下蓝色开关再重复④~⑥到达⑧



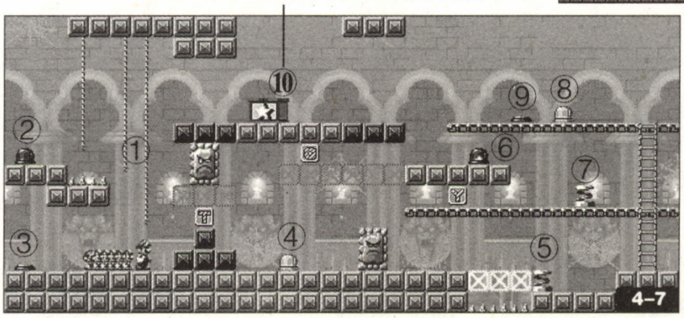
踩相应颜色的开关使幽灵在适当的地方变成砖块



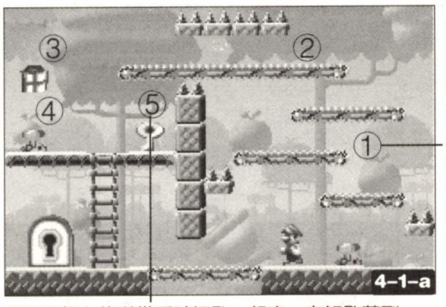
当大金刚敲下某个开关后就会使相应的幽灵化为实体，这时便可以将杂兵举起来去砸他，不是很难，也是4次搞定。



最后一个字母重复控制⑧和⑨的开关控制即可

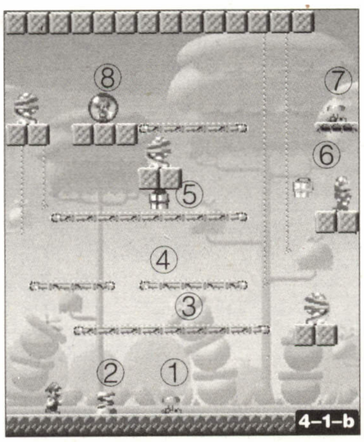


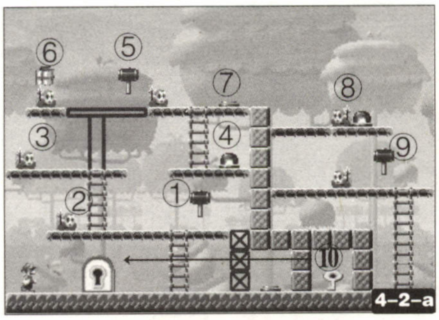
WORLD 5

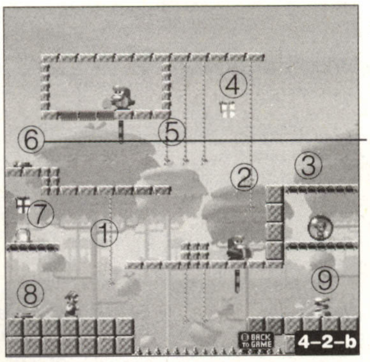

4-1-a

此处和②可用反身跳直接上去

将钥匙扔上传送带后随钥匙一起走，在钥匙落到尖刺上的瞬间捡起并跳开便可直接去开门

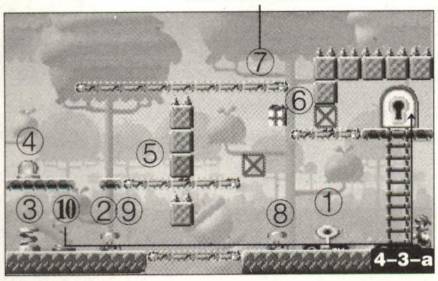

4-1-b


4-2-a

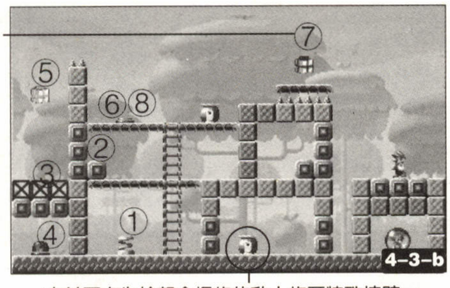

4-2-b

使猴子楼层发生变化
本关要点在于看好时间踩下开关

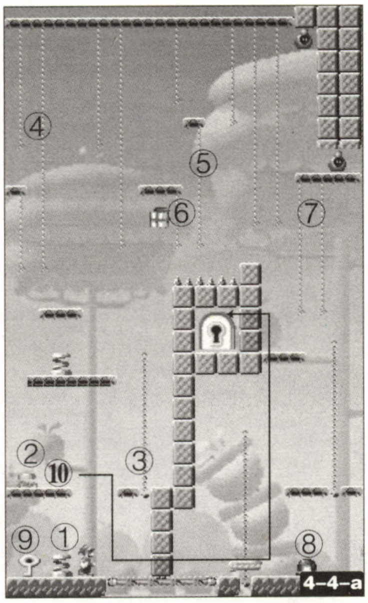
将钥匙丢上传送带

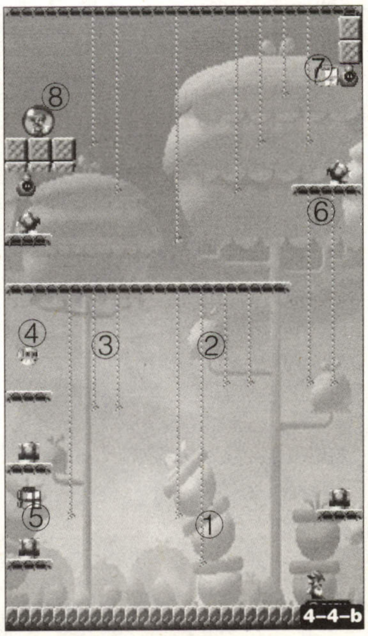

4-3-a

在这里扔下敌人

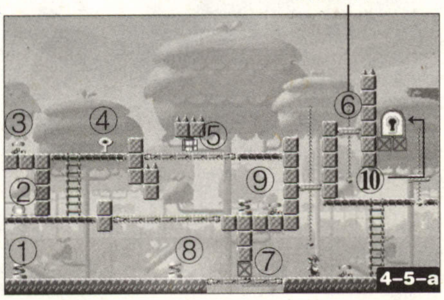

4-3-b

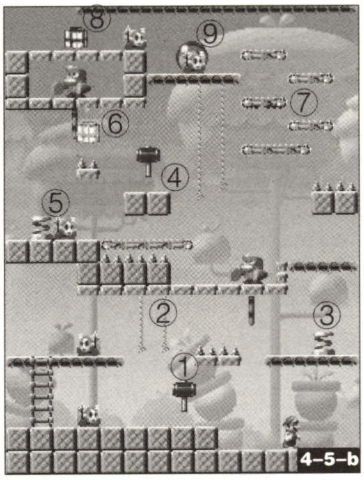
本关要点为捡起会爆炸的敌人炸开特殊墙壁

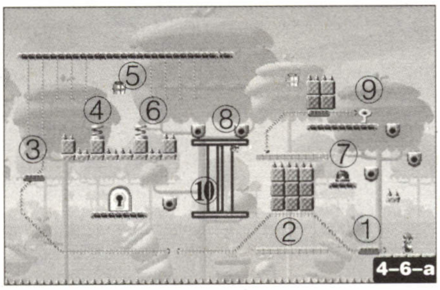

4-4-a

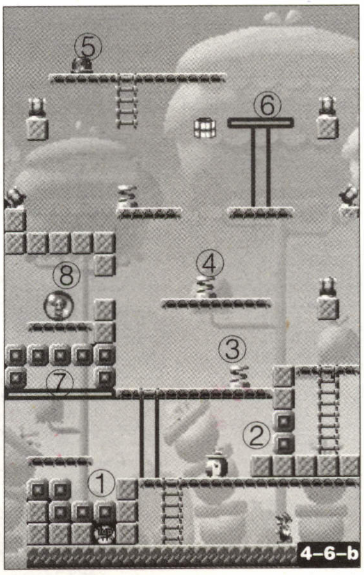

4-4-b

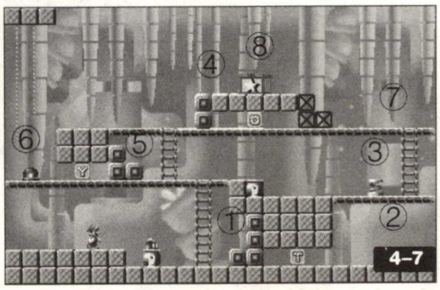
将钥匙丢下去


4-5-a

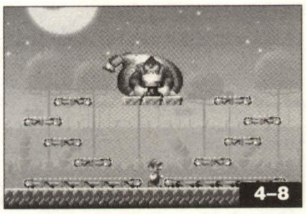

4-5-b


4-6-a

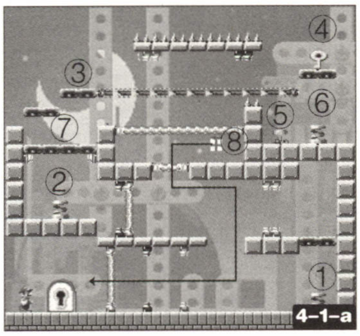

4-6-b

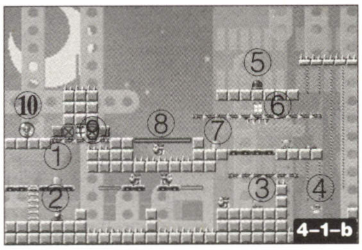

4-7

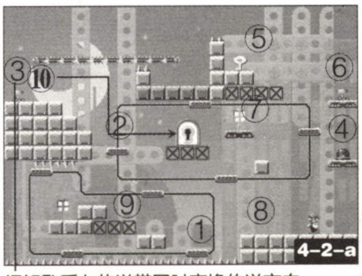
大金刚丢出会爆炸的敌人来进攻，在敌人自爆前拣起来丢回去给大金刚，难点在于传送带，需要不断跳跃来减少前进的主力


4-8

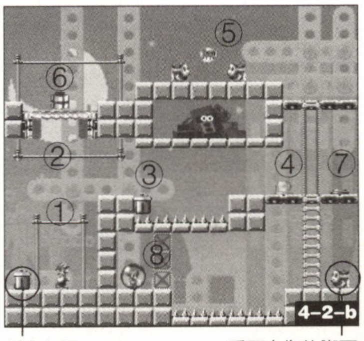
WORLD 6





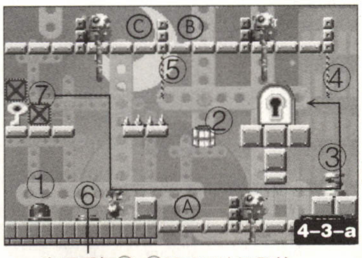


把钥匙丢上传送带同时变换传送方向



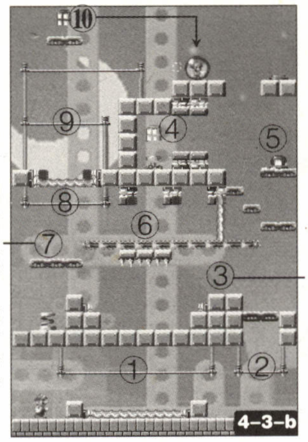
踩在上面

丢下去作垫脚石



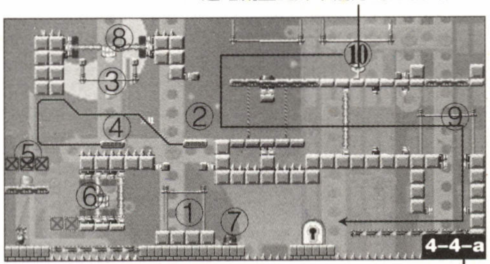
之后重复③~⑤即可到达钥匙处

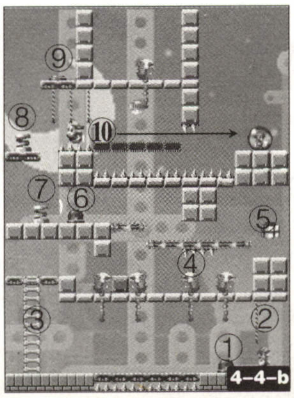
此处用倒立而段跳可以够着单杠

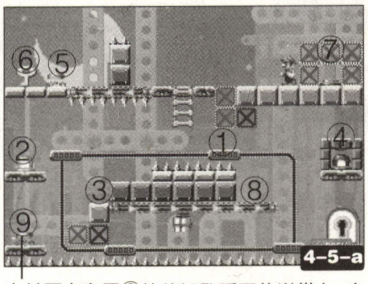


此处反身跳即可到达④

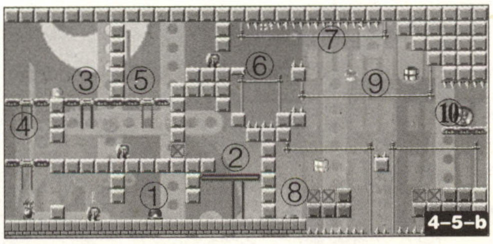
此处需要踩着钥匙或者抓上单杠回避电流直至踩下前方的红色开关

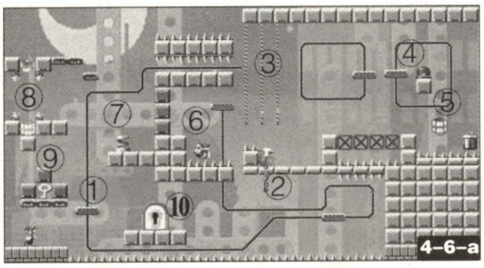


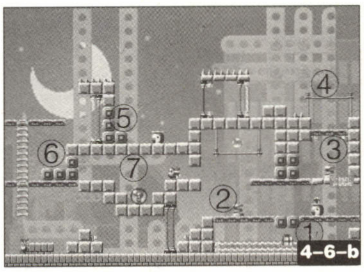


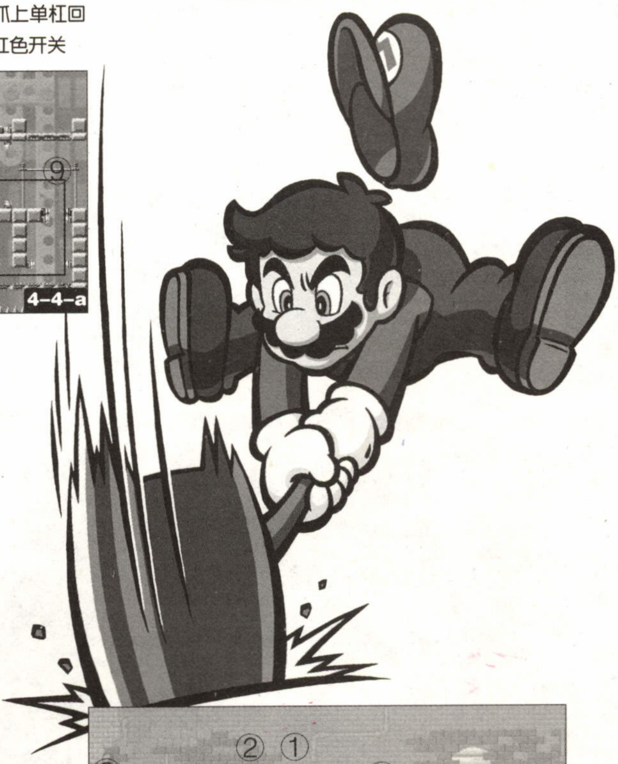


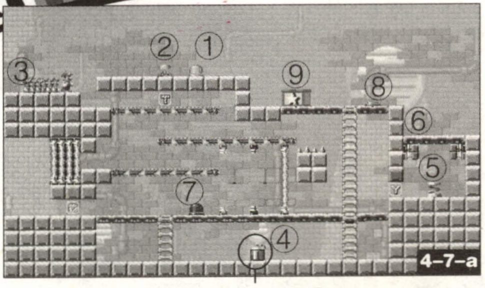
本关要点在于⑧处将钥匙丢至传送带上，自己从浮板上去踩②处的开关并回头接住钥匙，然后去⑨处改变传送方向，接着人和钥匙一起过传送带。



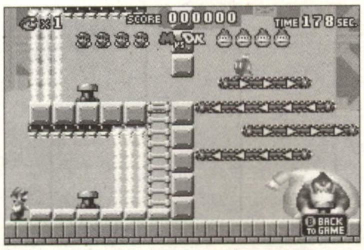








把这个桶放到⑥处，供小马里奥垫脚



大金刚丢出的东西仍然是会自爆的敌人，不过这次咱们反击的方法改为操纵传送带将炸弹送回去给大金刚，踩下机关的时候注意躲避电流

小心得

利用传送带让钥匙和自己分开行动在这里已经是必须掌握的技巧了，只要对各种操作达到一定的熟练程度就并不是太难，当第六世界结束后还会有一个表世界的总BOSS战，不过难度不大，唯一的不同点就在于马里奥就只有一格体力

符咒封录 东京魔人学园

机种:GBA

文/责编:牛蛙

在FANS中被喻为幻之作品的WS版的《东京魔人学园符咒封录》在追加了多种新要素后终于在GBA上复活了。玩家将成为“符咒士”,与潜藏在东京的各种邪气和魑魅魍魉展开一场场的卡片战斗。收集各种“符咒”(卡片)来制作自己的独特卡组,并以此在卡片战斗中获得胜利。本作中还增加魔人学园系列新作的人物卡片,使游戏的卡片总数达到500张以上,而且所有人物符都会有其专属的战斗配音。本作不但是“魔人学院”的爱好者,也是能让全部的卡片游戏迷们尽兴的一款游戏。

基本操作

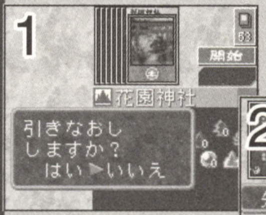
方向键	移动选项
A键	决定
B键	取消
L键	显示卡片大图
R键	剧情对话快速进行
SATRT键	调出说明菜单

进行方式

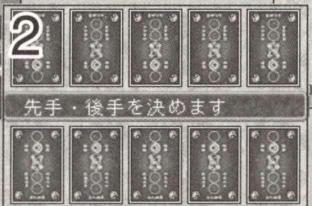
游戏的进行方式就是分章节的剧情AVG+卡片战斗。剧情AVG进行中会出现魔人学园系列特有的感情入力系统,除固定的“爱”“同”“喜”“友”四种正面感情和“恼”“悲”“忿”“冷”四种负面感情外,一段时间内不选择任何感情则为“无”;至于卡片战斗的系统则与大红大紫的“游戏王”系列有相似之处,但也不是完全一样,这点在下面详细说明。

战斗系统说明

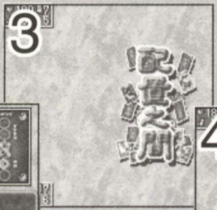
战斗的进行顺序



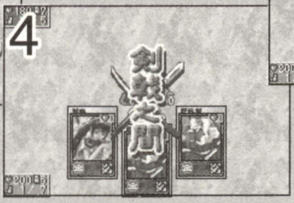
确认初期所持的7张卡片后选择开始(不满意可再抽一次)



抽取数字卡片决定双方行动先后

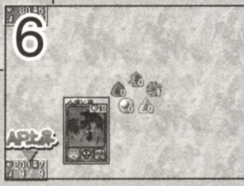


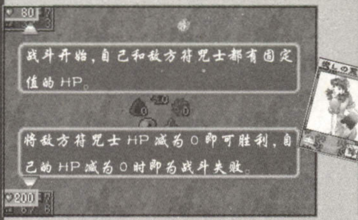
先手方行动→配置之间(此时可使用各种符咒以及配置人物符)

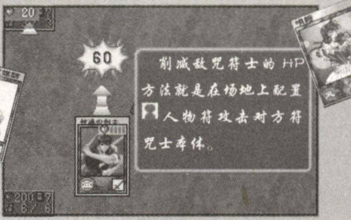


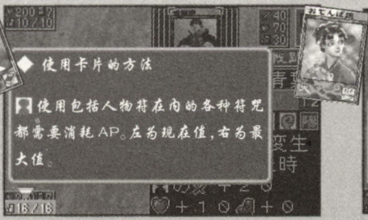
剑戟之间(此时可使用场地上的人物符进行战斗)

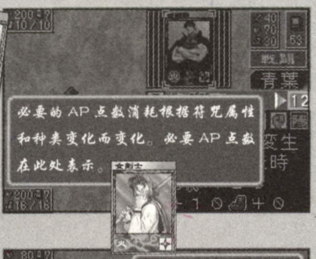
术者交代(轮到另一方行动,每次轮到行动的一方最大AP+1)

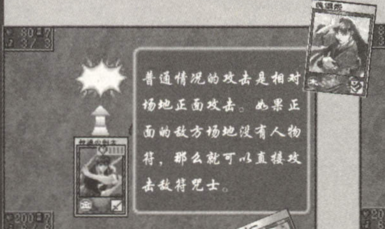


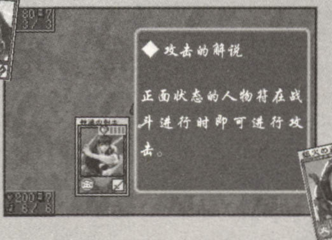


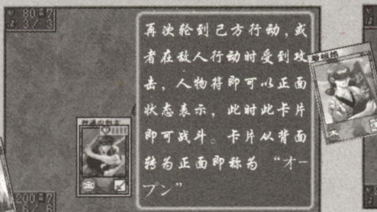


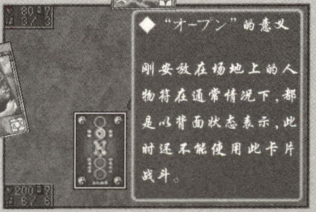


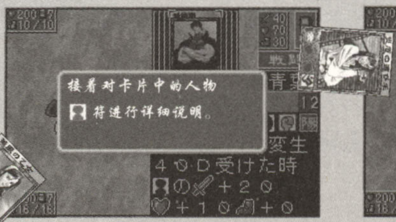


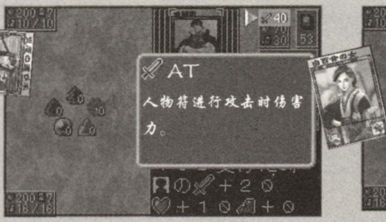


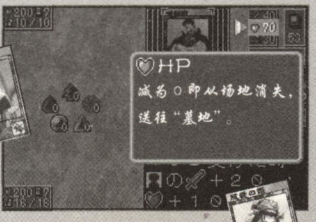


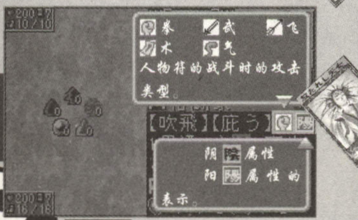


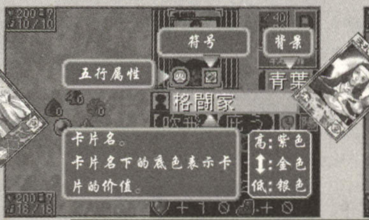


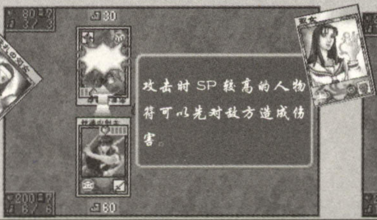


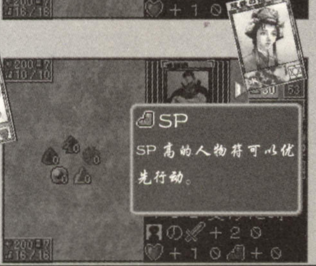


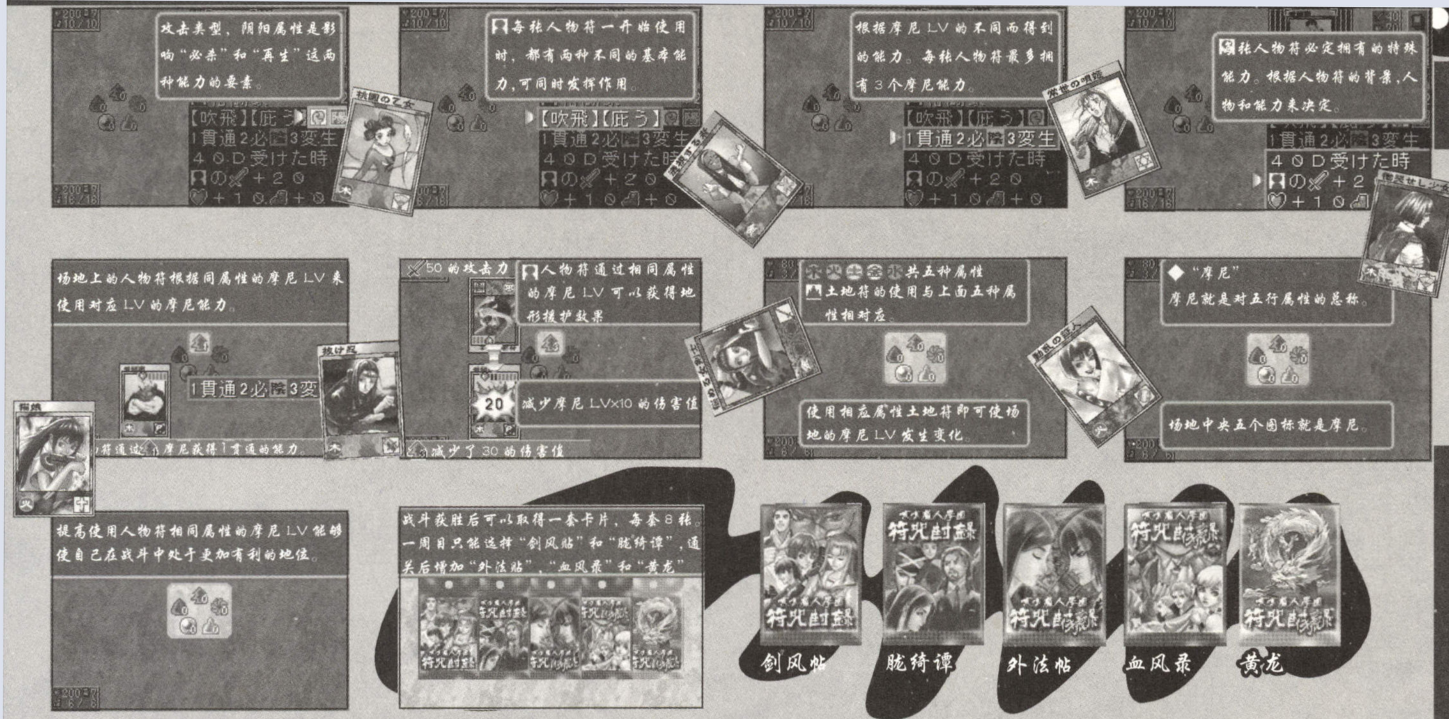












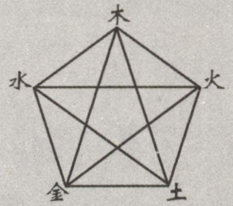
符咒的种类

人物符	战斗中的核心符咒，配置在场地上用来攻击敌方的符咒。
土地符	用来改变场地摩尼LV的卡片，每使用一张土地符AP最大值+1。使用土地符不消耗AP，每回合只能使用一张。
法术符	对敌方或己方产生各种各样的效果的符咒。使用法术符消耗AP。
结界符	对场地上的全部人物符和符咒士本身产生各种影响的符咒。使用结界符消耗AP，场地上最多能保持3张结界符。
凭依符	指定一张人物符对其强化或者弱化，每张人物符最多可以凭依3张。使用凭依符消耗AP。

用词解释

相生·相克 使用某种属性土地符时根据场地上其他属性的摩尼LV而受到的影响。相生时是吸收对应属性1级，相克时是减少对应属性1级。各种属性土地符相生相克关系如下。

木属性土地符　相生：水　相克：土
火属性土地符　相生：木　相克：金
土属性土地符　相生：火　相克：水
金属性土地符　相生：土　相克：木
水属性土地符　相生：金　相克：火



摩尼升华 摩尼LV为4时即会回归摩尼LV0，使其升华的符咒士最大AP+2。

墓地 被破坏的人物符和使用过的其他符咒都会被送至墓地，可以使用法术符使墓地的符咒再度回归手牌。

卡组 玩家所使用的卡片组合，每个卡组必须有60张卡片；玩家可以在“符咒编集”自由编集卡组，每次战斗时只能选择一个卡组来使用。

手牌 战斗时双方符咒士所持的卡片，战斗开始时可以抽取7张，此后每回合开始时抽取一张，手牌超过8张时需选择丢弃卡片。

前列后列 敌方或己方在场地上最多可以各自配置3张人物符，前两张人物符的配置位置即为前列，前列的人物符可直接攻击对手；第三张人物符的配置位置即为后列，后列的人物符不能直接攻击对手。前列的人物符被破坏后，后列人物符则会补充到前列人物符的位置。

异常状态 场地上各种人物符遭受的异常状态。

麻痹：此人物符不能作任何行动；
毒：此人物符HP会一直减少；
睡眠：此人物符在受到攻击前不能作任何行动；
诅咒：此人物符变成“狂犬”人物符。

寄り道

寄り道（剧情AVG的每一话结束后即可前往寄り道）

光明院 在此与“十罪”的人物对话，选择感情正确后即可获得其对应的人物符。

光明院

句会 在此给每月写俳句，达到要求即可获得符咒（俳句……头晕ING）

封阴窟 自由战斗，每胜利一次即可往封阴窟下层前进。封阴窟共100层，越下层的敌人越强，每过5层可获得一张卡片（大部分是只能在此得到的卡片）。

骨董品屋 出售不要的卡片来获得购买点数，三种价值的卡分别值5点，3点和1点。每30购买点数后可购买一套卡片，一周目时只能购买“剑风帖”和“胧绮谭”的套卡，通关一次会增加“外法帖”，“血风录”和“黄龙”的套卡。

注：封阴窟在每次剧情战斗前也可以前往挑战。

攻略流程

第一话　暗

女の声「あなたも、そう思うでしょう？」

选择"爱""友""恼""悲"天探女好感↑

女の声「さあ、聞かせて。あなたの名を…。」

姓名(系统默认为绯勇龙麻)，出生地，生日和血液型选择

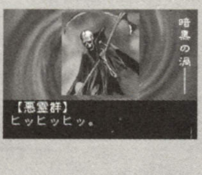
女の声「どう？ 自信はある？」

选择"爱""同""喜""友"天探女好感↑。

第一话终了

战斗

常世の使者 HP80·AP3（只使用木属性人物



战斗胜利后获得结界符"死への旅立ち"

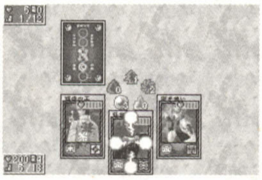
焔罗「俵と约束してくれんか？氏神として、おぬしのその《力》をふるい、あのふたりを护るために斗ってくれると——。」

选择"爱""同""喜""友"焔罗好感↑

获得凭依符"失坠する翼"和"影武者"

战斗

人食い鸦 HP120·AP4（使用火木水土四种属性人物符）



战斗

彷徨えし鬼女 HP200·AP5（使用火土两种属性人物

女「私の话を闻いてッ。」

选择"爱""同""喜""友"伊凉·矢村好感↑

获得人物符"彷徨えし鬼女"

伊凉「仲良くなれそうだもん。ねえ？」

选择"爱""同""喜""友"伊凉·矢村好感↑

第二话　劝请

老人「よくぞ戻ってきたな。この东京に——。」

选择"喜""友""同""冷""无"焔罗好感↑

焔罗「おぬしならどう动く？」

选择"助けに行く"

少年「ついては——御名を伺いたく存じます。」

选择"名乘る…"伊凉·矢村好感↑

少年「そのお《力》で我々をお救い下さいッ。」

选择"爱""同""喜""友"伊凉·矢村好感↑

第二话终了

第三话　邪气

矢村「お气分はいかがですか?」

选择"爱""同""喜""友"伊凉·矢村好感↑

矢村「どうか、再び力をお贷し下さい。」

选择"爱""同""喜""友""怒"伊凉·矢村好感↑

矢村「怪しい者や、手がかりを知っていそうな人を见つけたら、すぐにでもお知らせ下さい。」

选择"老人たち"

战斗

狂犬 HP120·AP5（使用木水火三种属性人物符）

战斗

寂寞の老怪 HP200·AP6（只使用木属性人物符）战斗胜利后获得人物符"寂寞の老怪"

矢村「そうですよね？ 绯勇殿？。」

选择"爱""同""喜""友"伊凉·矢村好感↑

矢村「もしよかったら、教えてくれませんか？」

任意选择一项后**第三话终了**

第四话　捕食者

少年「目を觉ます价值くらいはあるだろう？」

选择"同"

少年「违うかい？」

选择"悲""怒"

伊凉「お疲れさま、绯勇くん。」」

选择"爱""同""喜""友"伊凉好感↑

第四话终了

战斗

脆き破坏者 HP150·AP6（只使用木属性人物符）战斗胜利后获得人物符"脆き破坏者"

战斗

贪欲なる大鹫 HP200·AP6（使用火土两种属性人物符）战斗胜利后获得法术符"混沌の涡"和人物符"贪欲なる大鹫"

第五话　镇守

战斗

更りし者 HP160·AP6（只使用土属性人物符）

矢村「伊凉の赖みこみに负けてこんな下らない事のために劝请してしまって。」

选择"爱""喜""友"伊凉·矢村好感↑

不气味な女「お前らも私らの邪魔をする气だねエッ!?」

选择"恼""悲""无""怒"

矢村「俺たちは——どうすべきなのですか!?」

选择"符を渡さない"

梓「お愿いしますッ。」

选择"爱""同""喜""友"—获得人物符"恸哭せし少女"

战斗

炼狱の赤犬 HP200·AP6（使用金土两种属性人物符）战斗胜利后获得人物符"逞しき犬使い"和"炼狱の赤犬"

第五话终了

第六话　转生

战斗

魍魉 HP160·AP6（使用金土两种属性人物符）

战斗胜利后获得"休战"

战斗

魍魉 HP160·AP（使用金土两种属性人物符）

战斗胜利后获得结界符"衰弱"

高丸「分かるだろうが？」

选择"爱""同""喜""友"第十三话获得人物符"不死の邪王"条件

矢村「…畜生ッ!! 俺のせいだ…。俺がうかつだったせいでッ——」

选择"爱""同""喜""友""恼""悲"矢村好感↑

矢村「伊凉を助けるため——あなたの御《力》をッ!!」

选择"爱""同""喜""友"矢村好感↑

战斗:不死の邪王 HP200·AP（使用金土两种属性人物符）

伊凉「绯勇くん…。」

选择"爱""同""喜""友"—矢村·伊凉好感↑

第六话终了

第七话　言灵

伊凉「…へえ。そんな用事で氏神様を劝请しちゃつていいんだ？ ねえ、绯勇くん？」

选择“爱”“同”“喜”“友”矢村·伊凉好感↑

选择“矢村と行く”或“伊凉と行く”

战斗

言灵の番人 HP200·AP6（只使用火属性人物符）

战斗胜利后获得人物符“伪りの虏囚”和“言灵の番人”

战斗

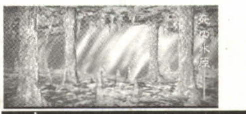
魍魉 HP160（使用金土两种属性人物符）

伊凉「绯勇くんが《力》を贷してくれないと高丸にだつて胜てつこないんだ…。」

选择“爱”“同”“喜”“友”矢村·伊凉好感↑

第七话终了

第八话　死冰



伊凉「お愿い。绯勇くん。符を——」

选择“爱”“悲”伊凉·矢村好感↑

战斗

黑き潜入者 HP180·AP6（只使用水属性人物符）战斗胜利后获得人物符“黑き潜入者”

战斗

冻てつく死龙 HP200·AP7（只使用水属性人物符）

优钵罗「それくらいは理解できようが？」

选择“爱”“喜”“友”“同”

矢村「——!! い、伊凉ツ!?」

选择“摇り起こす”

获得人物符“冻てつく死龙”

伊凉「ね、いつたとおりでしょう？」

选择“爱”“喜”“友”“同”“恼”“悲”伊凉好感↑

伊凉「…………。」

选择“抱き起こす”

矢村「昨日の后遗症とかはないか？」

选择“爱”“同”“友”“喜”矢村好感↑

第八话终了

第九话　修罗

伊凉「《大罪》と斗う理由にはならないのかな？」

选择“怒”以外的任意一种伊凉·矢村好感↑

获得法术符“活人剑”和“均衡”矢村好感度高/获得法术符“物忘れ”，“暴露”和“祈り”伊凉好感度高

矢村「いいんだよな？ 绯勇ツ!?」

选择“爱”“同”“喜”“友”矢村好感↑

战斗

裂けし者 HP200·AP6（只使用水属性人物符）

胜利后获得人物符“欲望の复誓鬼”和“裂けし者”

战斗

草稚ぎし修罗 HP220·AP7（使用木火属性人物符）

ヤマト「私を止めてくれた…。」

选择“同”“冷”“无”

获得人物符“草稚ぎし修罗”

第九话终了

第十话　大罪

矢村「そうだろう？ 绯勇ツ。」

选择“爱”“同”“友”“喜”获得人物符“断罪の双生儿”条件

战斗

裂けし者 HP200·AP6（只使用水属性人物符）

战斗

冻てつく死龙 HP200·AP7（只使用水属性人物符）

战斗

断罪の双生儿 HP200·AP8（使用金水两种属性人物符）

战斗胜利后获得人物符“断罪の双生儿”

战斗

常世の老王 HP220·AP8（使用木火两种属性人物符）

矢村「绯勇——。大丈夫かツ？」

选择“爱”“喜”“友”—矢村好感↑

第十话终了

第十一话　觉醒

焰罗「ここは、侬のために一肌脱いでくれんか？」

选择“爱”“同”“悲”“怒”获得人物符“常世の老王”

高丸「然るべく起きた事だつ」

选择“恼”“冷”“无”“悲”“怒”第十三话获得咒符条件

战斗

不死の邪王 HP200·AP6（使用土金两种属性人物符）

战斗

不死の邪王 HP240·AP8（使用土金两种属性人物符）

伊凉「矢村俊に、绯勇龙麻…。」

选择“爱”“同”“友”“喜”

第十一话终了

第十二话　叛逆者

矢村「一番でかい《邪气》を俺たちの手で拔うんだツ。」

选择“爱”“同”“喜”“友”

战斗

混沌の鬼神 HP260·AP8（只使用土属性人物符）

第十二话终了

第十三话　宿星

矢村「腕ずくでも引き止めたくなつてくるからなツ。」

选择“爱”“同”“喜”“友”矢村好感↑

天探女「名残惜しいですか？」

选择“喜”“冷”“怒”以外感情—天探女好感↑

战斗

不死の邪王 HP280·AP8（使用土金两种属性人物符）

获得人物符 “不死の邪王”（第六话对高丸的问题选择 “爱” “同” “友” “喜”），获得人物符“鬼を斩る者”（已获得“不死の邪王”且在第十一话高丸的问题选择“怒”“无”“冷”“悲”），获得人物符“美しき鬼姬”（已获得 “不死の邪王” 且在第十一话高丸的问题选择 “怒” “无” “恼” “悲”），获得人物符“劝请师”（矢村好感度高），获得人物符“封印の巫女”（伊凉好感度高）

ENDING

少年の声「よオ、绯勇。目が觉めたみてエだな。なんかうなされてたみてエだけど嫌な梦でも见たのか？」

选择“爱”“同”“友”“喜”

获得人物符“混沌の鬼神”（已获得“不死の邪王”且天探女好感度高）

获得人物符“放たれし天女”（已获得“劝请师”或“封印の巫女”且天探女好感度高）

获得法术符“奇迹の生还”

蜡笔小新 呼风唤雨 电影大冒险

《蜡笔小新》是日本漫画家臼井仪人的代表作，面向少年儿童读者推出，主人公野原新之助，还在上幼儿园，早熟，喜欢美女，每天必看动感超人，会唱大象歌，饭后跳草群舞，喜欢高举一只手，同时耸动双肩，大喊："我是动感超人，呵呵呵……"讨厌吃青椒，见到美女后会说："小姐，你爱吃青椒吗？"（PS：动画片中小新的配音非常棒，为整部作品添色不少）。

老爸野原广志是上班族，经常抽烟及喝酒；老妈野原美牙是家庭主妇，喜欢睡午觉和到百货公司购买大减价商品；妹妹野原向日葵，喜欢帅哥（随她妈妈）；爷爷野原银之助，和小新根本就是隔代遗传，虽然一把年纪但却心态年轻，被美牙称为"色老头"，经常到小新家做客；小狗小白是小新的宠物，像棉花糖，特长是装扮成棉花糖，爱睡觉，经常自己出去散步，堪称最强宠物；动感幼儿园向日葵小班吉永绿老师和死对头玫瑰班松板老师总是吵嘴；幼儿园园长是个长得像黑社会份子的家伙。小新的小朋友里，有住在曼古斯大厦的富家子风间彻，胆小鬼的正男，爱流鼻涕的阿呆，纯真可爱的妮妮。小新还自编自画了一个漫画——"从前有只不理不理左卫门，（翻页）皆大欢喜！皆大欢喜！故事完了！"。主角不理不理左卫门是小新涂鸦的"救难小英雄"，只要小新摇响两个响葫芦便会出现，一只忘恩负义的小猪，每天只能工作3个小时（而且只会帮倒忙）。

《蜡笔小新》的故事好玩又有趣，虽然绘画笔触、线条看起来很简单（臼井仪人故意整得跟小孩画的似的），也许有人会觉得《蜡笔小新》的画风太过简单粗糙，完全无法与现在的流行漫画相比，其实不然，漫画原作者臼井仪人一贯是以这种简易的画风来演绎他那令人爆笑不已的故事，而这种画风也将他的搞笑风格衬托得淋漓尽致，虽然看起来线条简单，但却生动地表现了角色们的情绪和心情，这也可以算是"臼井式漫画"的特色之一。情节和对话才是这部作品的精华所在。不过乖孩子可不能向小新学习哦，毕竟有些内容不太符合我国的国情，这是一部给年龄较大的"大小孩"看的动漫作品。

《蜡笔小新》有漫画、动画、剧场版等多种表现形式，当然也出过相当数量的游戏作品，本作是最新的一部游戏，根据11部《蜡笔小新》的剧场版的情节设计而成，有全新的变装系统及辅助系统，喜欢《蜡笔小新》的朋友们可千万不要错过这部轻松搞笑风格的好游戏。什么？你从不玩游戏？只看漫画？没关系，只要你是小新的FANS，就一定要试一试本作，因为这个游戏非常简单，就算从未碰过游戏的人也可以轻松上手，下面就让我们一起来随着小新的脚步来看看他经历了怎样一场惊心动魄的"大冒险"吧！

系统讲解

在游戏的最开始有三个选项：

はじめから——开始新游戏

つづきから——读取游戏记录

コレクション——收藏模式

其中收藏模式为100幅特殊场景的收集。选择开始新游戏之后需要进行难度的选择，本作设有两种难度——**やさしい**（容易）和**むずかしい**（困难）。两种难度中，小新初始的HP不同，敌人的强度和数量有差别，BOSS的HP也不一样。若选择容易的难度，各关当中会有相关的辅助人物或物品出现，不会大量减少HP，而且在某些限时的关卡内时间流逝较为缓慢；若选择困难的难度则不会那么简单。

键位说明

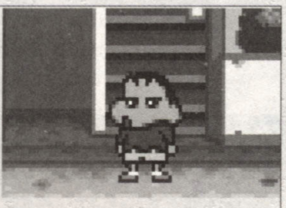
十字键——移动	A键——跳跃
B键——攻击（动作）	L键——换装
R键——呼叫援助	START键——暂停游戏/选择道具

PS：靠近游戏中人物的时候，若对方头上冒出了"……"的话，按↑即可与之交谈。

换装系统

小新的主要攻击手段是跳起并踩死敌人，和吃蘑菇前的马里奥一样。本作最大的特色就是增加了许多在《蜡笔小新》动画中曾出现过的一些颇具小新特色的服装，在游戏中通过L减可以随时更换这些服装，小新也会获得相应的能力，同时有相应的特殊攻击方式可以使用。以下介绍全部服装的作用及取得方法。

普通装



小新初始装束。可以二段跳（通过放屁实现……按A键跳起后再按A），B键为双手合握伸出食中二指进行攻击，还可按动开关。另外在电线杆位置处跳起并按↑可以爬上去。在平地按↓便是小新著名的光屁屁外星人舞……按斜下即可以光屁屁外星人状态移动，速度还真不慢~

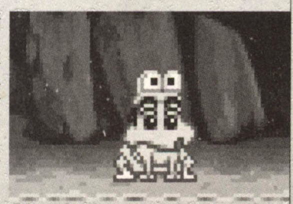
动感超人装

通过第一关后入手。同样具有二段跳的功能。在平地上按B键为发生动感光球，长按B键为发射动感光线，不过速度较慢，有能量限制，某些关必须要用到动感光线来过关。跳跃中攻击为脚踢，二段跳时可做出旋转攻击。

猴子装

第二关中期自动获得。无二段跳，可以如履平地般地悬挂在藤蔓和绳索上。可以在两面相对的墙中间蹬墙向上跳，方法是面对墙跳跃，同时按相应的方向，然后按相反的方向同时跳跃即可做出该动作，可以藉此跳到很高的地方。

青蛙装



第三关开始时获得。无二段跳，但是比普通服装和动感超人装的二段跳还稍微高一点点（也许是青蛙头上那两只大眼睛的高度吧……）。移动极不方便，属青蛙的蹦跳型前进方式，不容易控制。按B键可以吐舌头，能够阻挡敌人前进（无伤害）及钩住空中绿色的青蛙头上，然后再跳往更高的地方。

小·鸡装 取得方法较为复杂：在第二关进入遗迹后取得道具“手袋”（道具栏第一行第一个），随后把手袋交给松坂老师可得到花束，把花束送给娜娜子得到入场券，将入场券交给吉永老师即可得到小鸡装。小鸡装的跳跃力和青蛙几乎相同，也没有二段跳，但却可以在空中悬浮一段时间（按住A键）。攻击方式为用喙啄敌人，按↓和B键还可以立刻下个鸡蛋来攻击，注意若按住↓和B键的话，拍翅膀的时候下的蛋比较大。

蜜蜂装 在第五关利用青蛙装取得道具“布娃娃”（第一行第二个），然后把布娃娃交给松坂老师可得到心型贴纸，将心型贴纸交给第二关的风间可得石头，把石头交给第十一关第2小关缆车尽头的阿呆即可得到蜜蜂服。连打A键可以飞行，但受能量限制，当能量减到0时便会坠落且有1秒钟左右行动不能时间。能量需静立方可恢复。B键为尾针刺攻击。

辅助系统——小新全家的大行动！

本作的另一大创新，在游戏中小新可以随时通过R键来呼唤家人来帮助自己。每个家庭成员都有数种能力，有些能力可以随时使用，不会受到限制，比如爸爸帮小新高跳的能力。另外还有一些攻击型的援助必须要消耗该援助相应的HP才可使用。这种HP需要通过小新去拿特定的道具方可补充，另外，援助型能力如果被敌人碰到便会失败。

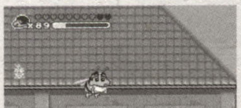
野原广志（小新之父）

能力①帮小新跳到更高的地方。初始能力。不消耗HP。

能力②丢出一只自己从未洗过的臭袜子将敌人熏倒。攻击范围是画面中央的一小部分。于第二关中某二人决斗处之前上方的平台获得。消耗1HP。

能力③化装成一个“美女”，让所有敌人静止（我也快静止了……）。于第七关正数第3个电塔顶端获得。消耗2HP。

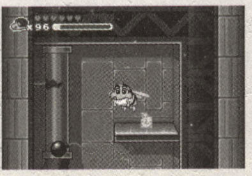
能力④变身成奥特曼做全屏攻击。于第九关第2小关刚开始的屋顶处获得。消耗5HP。



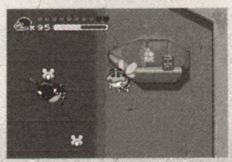
野原美牙（小新之母）

能力①铁屁股大坐。能坐坏木箱和地板。初始能力，不消耗HP。

能力②凭空跃出，如果碰到敌人就会发动攻击。在第一关的汽车下面，召唤妹妹向日葵爬过去得到。消耗2HP。



能力③变身成相扑向前推进。在第六关从第6层向下的时候沿钢管往前爬获得。消耗3HP。

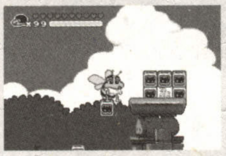


能力④变成仙女，帮小新回复HP。在第四关的一个斜坡上，在男孩前召唤妈妈出来把地板坐烂掉下去后从左上方获得。消耗5HP。

野原向日葵（小新之妹）

能力①可以钻进一些比较低矮的地方，用来获得道具。初始能力。不消耗HP。

能力②超人装冲撞，消灭沿途的敌人。第八关第3小关在有钢管的地方换上猴子装，向前爬获得。消耗1HP。

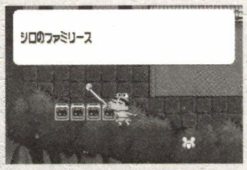


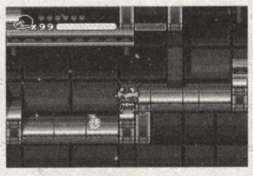
能力③变成蝴蝶（时间较短），把小新从悬崖上拖上来，必须提前召唤。于第二关开始处向上跳获得。消耗3HP。

小白（小新之小狗宠物）

能力①挖出地面发光处的道具。初始能力。不消耗HP。

能力②向前冲攻击敌人。于第三关开始处换上青蛙装向上跳获得。消耗1HP。



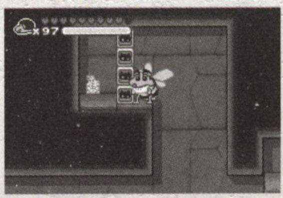


能力③在画面内乱蹿攻击。于第五关的第4个钢管下获得。消耗4HP。

道具说明

游戏中共有十余种道具。其中蓝色的卡片是图片收集的内容，黄色的卡片是辅助角色的新能力或是需要用来交换、收集的道具（按START键可以查看）。吃满100个星星饼干的话可以增加1点HP上限，一包绿色饼干增加5个星星的数量，同时恢复1点HP，3包叠成“品”字形的绿色饼干增加10个星星的数量，同时加满HP。吃到会变化的道具——啤酒可以恢复爸爸1格HP，戒指可以恢复妈妈1格HP，奶瓶可以恢复妹妹1格HP，肉可以恢复小白1格HP。

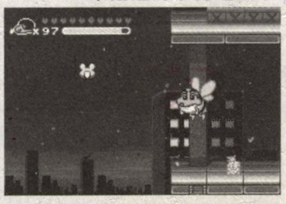
道具收集



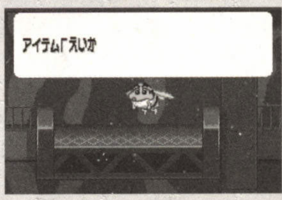
手袋：第二关第3小关地板上翻处的上面
鲜花：和第一关门口左边的松坂老师说话；
入场券：和第七关门口右边的娜娜子说话；

◀ **手袋的取得地点**

布娃娃的取得地点 ▼



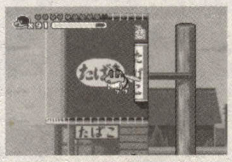
布娃娃：第五关换青蛙服后在最右边下面一个台阶上；
心型贴纸：和中间玩迷你游戏的门旁边的那对究极恋爱男女说话；
石头：与第二关中拿猴子装和风间说话；



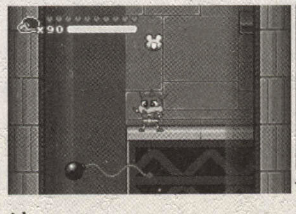
书本：在第八关第3小关楼梯处用青蛙服跳起得到；
海盗帽：和第九关门外中间的女人说话；

◀ **书本取得地点**

排球取得地点 ▶



排球：第九关第2小关靠后邮筒上面的招牌上；
照相机：和第九关门旁边的胖女人说话；



照片：第六关关底附近左边的平台；
卡片：用照片与第八关第2小关的光头小子交换；
小兔子：与第九关门外右边的妮妮妈交谈。

◀ **照片取得地点**

注：要注意的是，随着游戏的进行，人物的位置并不是固定的。而交换物品时候必须要先得到每排的第一个物品，否则就不会从那些人手中换得道具。拿到兔子后交给第一关的妮妮，会看到她虐待兔子的事件（妮妮家的保留节目……）。

小新的电影大冒险

1.动感超人大战高叉魔王

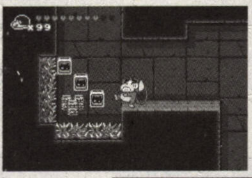
冒险正式开始，一路向前走，会有不少人告诉小新如何游戏。最有意思的是小新在爬电线杆时会发出"嘿咻嘿咻"的声音……在爸爸帮助小新跳过电话亭后就可以按 R 键使用召唤援助了。注意在路上收集星星饼干。

从屋顶右侧进入第 2 小关，这部分内容是乘坐脚踏象鼻子飞机前进。B 键为象鼻子攻击，A 键是放炮弹，可以让敌人停止行动。打倒对方的飞行器后即可面对本关的 BOSS——高叉魔王——动感超人的宿敌。

由于没有其他的变身服装，故小新只能穿普通装和高叉魔王战斗。对方的第一形态异常地弱，只需不断跳起踩他的头即可，魔王甚至根本来不及出手便会被打败。然后魔王脱掉了斗篷并拿出了剑，小新要做的就是先躲避攻击，待他冲刺完毕后跳起踩头，最简单的办法就是直接和他面对面互拼，运气好的话，自己死以前就能把他搞定。

过关后得到动感超人服装。此后游戏中出现的蓝色砖块都能用动感光线破坏。

2.布里布里王国的密宝

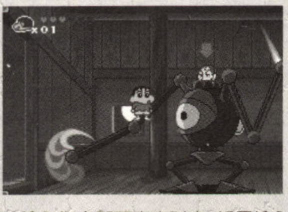


剧情过后得到猴子装，借助猴子装的跳跃能力上墙。在树林中利用猴子装，沿着树上的藤蔓前爬。

到头后小新需要原路返回，注意水会不断上涨，千万不要掉到水里，在被水淹没前逃跑。随后会从天花板上掉落很多石头，躲避前进，时间还算充足。本关无 BOSS。

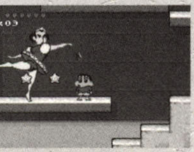
3.云黑斋的野望

在本关的开始即可获得青蛙装，利用空中的绿色青蛙头跳上高处，不断向上走并前进，遇到第一个 BOSS，是台古怪的由人控制的机器人。只穿普通装即可与其对战，这个 BOSS 的攻击非常厉害，需要看准机会躲过它的攻击。等它把手放下来攻击小新的时候立刻躲开，这时机器人头上会冒红色箭头，立刻沿着它的胳膊上去踩它的头。如果被机械手臂攻击到的话会使小新长时间硬直，攻击不能。



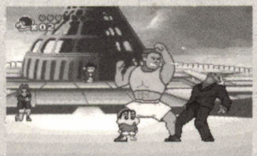
打败机器人后小新便会操纵超级系机器人与云黑斋的终极机器人战斗。只需按提示正确地输入指令即可攻击对方，如果输入错误则会被对方攻击。应该说本战非常简单，3 次成功便可消灭对方。

4.奇奇怪游乐园大冒险



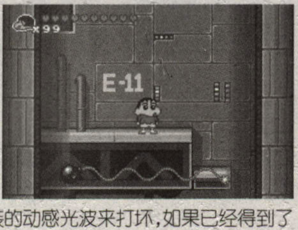
本关从一开始就会有两个跳芭蕾舞的 BT 男一直追着小新不放，攻击基本上不会有太大的效果，但是要注意不能因为只想着躲开他们而跑得太快，否则会遗漏掉很多需要收集的东西。本关也没有 BOSS。

5.暗黑大追击



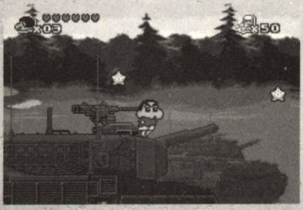
本关主要考验的是玩家对于青蛙装的运用，而一旦没跳好就必须重新开始本关，所以要注意起跳和吐舌头的时机。这关的 BOSS 是一个拳术高手，只要不停地在他头上跳跃就可轻松搞定之，即使踩不中也不要放弃，连着踩，边上来帮忙的人会让他露出破绽，这时就有机会攻击了。

6.电击！大作战



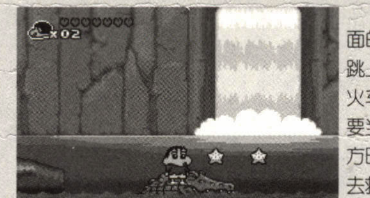
本关有时间限制，和时间赛跑，在画面下方炸弹的引信烧完前跑到版面尽头过关。由于本关的视线范围比较狭窄，容易漏掉一些东西，因此多注意一下可以爬的水管。总体来说时间足够，小心不要让自己掉下去摔死就可以放心搜索地图内的道具了。也可以在快速过关后再来玩这关，然后收集道具，因为可以随时退出，比较方便。最后的几道门要用动感超人装的动感光波来打坏，如果已经得到了隐藏服装的话也可以用其来攻击。本关没有 BOSS。

7.温泉大作战



本关一开始的坦克会发炮，有可能会打着小新，注意跳跃的时机便可躲开。然后出现一个巨大的机器人追赶小新，一边跑一边对付路上出现的持枪者。当心别掉下去就行了。本关没有什么难度，没有 BOSS。

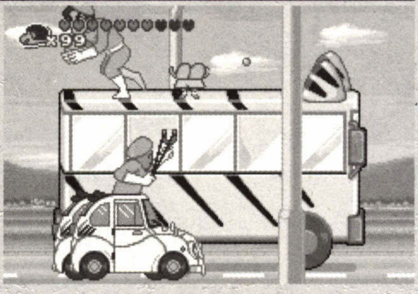
8.森林里的暴风雨



本关开始需要踩着鳄鱼前进，注意后面的一些鳄鱼会张嘴，别掉进它们的嘴里。跳上树枝后换上猴子装沿着藤蔓前进。在火车上向前走，小心别到火车下面，同时也要当心上方的香蕉。走到很多排箱子的地方时，记得打开那些门里颜色不同的箱子去救人（按↑键），最后从出口离开。

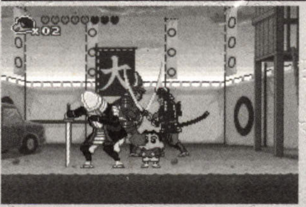
本关的 BOSS 驾驶着一架小型飞机。BOSS 有两种攻击方式，其一，跳起踩头；其二，在 BOSS 扔炸弹的时候立即顶一下，可以把炸弹弄到 BOSS 的头发里爆炸……如果失败的话，炸弹会掉在地上，需要立刻把它扔出船外清理掉，否则爆炸也会伤及小新。建议换装为动感超人装，因为正版的动感超人会从空中飞来协助小新攻击。

9.大人帝国的逆袭



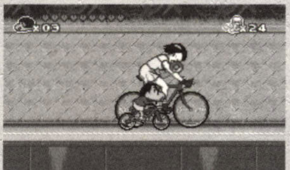
本关开始于车顶，小心躲避对面冲过来的车，看见路牌时记得下蹲躲避，同时车底还有人用弹弓射小新（真倒霉呀）。本关没有 BOSS，但是需要在时间限制内比电梯里的两个人先到达塔顶，最好能记住向上走的路（如果不行就先死一次再重新来过），在途中及时更换猴子装和青蛙装即可。注意，一旦失手掉到了下面，那时间可就相当紧张了。

10.战国大合战



本关无需过多言语，只是路上的机关很多，令人讨厌。建议在这关使用猴子装，效果不错。本关的 BOSS 是一个战国大将军，和第一关的高叉魔王差不多，也用剑，不过攻击方式较多。建议使用普通装，看准破绽踩他的头，然后跳到他背后用按 B 键使出"火烧腚"的动作攻击他屁股，很快可以干掉他。

11.荣光的剑士



本关一开始就是自行车狂飙，跳跃躲避障碍物和分别来自男女自行车手的攻击，当遇到女车手的时候只需按←键减速即可，若遇到男车手，看准时机跳过去就行。最后到了码头，全家人一起出力，终于让小新停了下来。之后沿着缆车跳跃前进，好好利用二段跳即可轻松过关（注：已经收集到石头后与本关缆车尽头的阿呆说话，得到蜜蜂装）。

本关的 BOSS 就是"传说的英雄"——不理不理左卫门……同时还会有无数只猪出来混淆视听，只要盯紧冒着汗逃跑的左卫门狂殴，不理其他的猪就能轻松过关。

通过以上所有十一关后来到第十一关的右边，见到最终 BOSS——电影院老板。老板坐在飞船当中，攻击方式很多，建议使用动感超人装，在开始的时候用二段跳加攻击的空中飞腿踢坏他的玻璃罩，然后再不停踩他的头就可以轻松过关了。

迷你游戏

在电影院最中间的门里可以玩到一些迷你游戏。迷你游戏的数量会随着游戏的进行而增加，总共有 7 个，分别对应四种服装及三个游戏关卡。

按从左到右的顺序排列

第一关——普通装。西部场景，需要躲在牛仔的背后给他们"火烧腚"，注意不要被对方从正面发现，否则就要领教牛仔的枪法了……

第二关——动感超人装。目标是消灭 100 个敌人，敌人按照先弱后强的次序出现，尤其是后面的装甲兵和狒狒，很不容易对付，要有耐心。

第三关——青蛙装。利用高跳和吐舌头，借助空中的绿色青蛙头不断攀升，注意掌握好跳跃和吐舌的时机，否则就会……

第四关——猴子装。需要不断地利用蹬墙跳来上升，如果失败的话也会掉落深渊，重新开始。比上一关青蛙装略为简单。

第五关——正式游戏中的第一关场景，继续脚踏车型的象鼻子飞机。

第六关——正式游戏中的第三关场景，机器人大战云黑斋。

第七关——正式游戏中的第十一关场景，自行车竞速。

全部通过后会有过关评价，去争取一个好成绩吧！

非主流

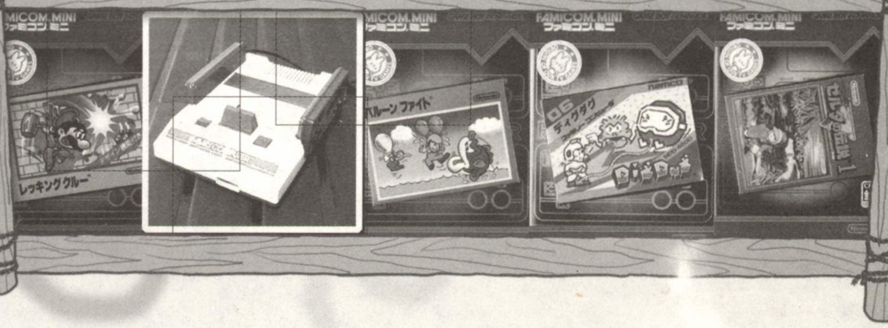
评书 醒目

驱壳兄的又一力作：游戏业里永远是前波未平后波生，一个创意，在开始的几个月里还叫做创意。无奈游戏之多，竞争发展之快，一片新芽催旧枝的大好局面，一碗创意饭吃不了多久就得另某新路，《吸血莱恩》亦是如此……

一改前作尝试性的各种弊端，今次从画面到手感到明星阵容全面升级后再次君临家用主机，NAMCO 的实力不容置疑，领先任何同类作品的全新阵容，如果你是一个网球 Fans，是一个运动爱好者，就绝对应该试试这个网球游戏的新秀！

涂鸦 醒目

叛逆、酷毙的青年群体、敌人是军队和黑帮、纯正的黑人饶舌解说……没有理由不玩的硬派游戏！



类型:ACT　厂商:SEGA　发售日:2001年2月26日　文:太阳黑子工作室:鬼.COOL

正如标题所示,这款在2001年由SEGA本社制作的ACT动作游戏JET SET RADIO(国内翻译:街头涂鸦)是一款彰显美学的作品,也是一款充分展现SEGA公司制作理念的游戏。不管是画面,音乐,人设,还是SEGA超一流的游戏性和绝佳的操作感都在这款游戏里面得到了充分的体现。就现在的眼光来看,面对至今层出不穷的动作游戏它依然可以从中独领一角。这是一款回归原点的游戏,能让人体会无限乐趣的作品,虽然时隔多日,在这里笔者仍然希望有条件的玩家能好好体会一下这款经典游戏!

Creative

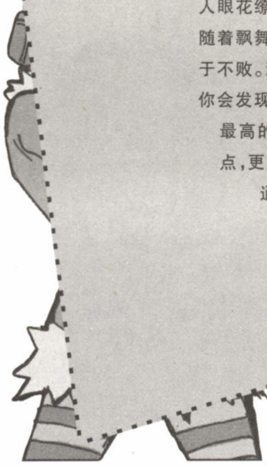
创新!这可能是游戏业界常谈常新的东西,却鲜有厂商能够真正的好好创新一把,提到创新这个词我便能不自觉的想到JET SET RADIO,说到这个游戏的创新之处可能大家多半会想到游戏的画面表现技术——卡通渲染,在其他厂商疯狂追求"多边形",追求真实画面的时候,SEGA突然公布了这样一款利用当时的崭新技术来制作的JET SET RADIO,这样的画面表现确实吸引了众多玩家的目光,不过面对这样的画面,面对这样一款完全区别于以前的创新作品,不少玩家也对其提出了质疑,然而等大家切实玩到游戏后之前的担心完全成了多余,游戏的画面再现了动画的效果,厂商对于复杂场景的勾画没有丝毫的懈怠,连建筑的层次甚至于光影的变化也都一一达到了极致,就算与现在很多利用卡通渲染做出来的游戏相比它仍然不遑多让!不仅仅这些,游戏刻画的众多人物和敌方的兵器都相当精致,达到了跟动画无二的效果,人物丰富的表情就像在看翻纸动画一样,对于当时的我来说这样的效果是不可想象的,在玩游戏的同时又象在看一部自己作为主角出演的动画,这样的创新实在让人没有办法不激动。画面的效果倘若不能诠释创新的含义,那么游戏的实际表现形式却一定能呈现出创新的定义。游戏的玩法确实比较独特,主角是一个涂鸦一族,游戏的主要过程就是操作行行色色的人物完成游戏版图中的涂鸦,但并不是仅仅单纯的这样盲目的进行涂鸦,途中会有大批的阻碍出现,譬如警察,敌对势力的涂鸦一族等等,后期甚至会有直升机以及重装坦克登场。对于喜欢运动的年轻人来说,在街道上快速滑行,在建筑物上跳跃,或者说在高速滑行中旱冰轮摩擦所产生的火花,这些能带来快感和激情的东西在游戏中都有超绝的演绎!激情的运动少了音乐肯定会是一种遗憾,音乐=灵魂!

Music

音乐!音乐是一款游戏的灵魂这样说不为过吧!?尚且不说现在众多恋声癖们买了游戏只专注于自己所忠爱声优的表现了,大多数玩家在融入到游戏音乐中的感觉可能也只能自己体会了!JET SET RADIO的音乐与游戏的表现形式完美的结合在了一起,超HIGH的黑人音乐配合游戏中强烈的运动和节奏无疑加强了玩家的代入感,特别值得一提的是游戏关卡介绍时的说唱,是不是也让大家为之一振呢?

Operation

操作！无与伦比的操作感和丰富的游戏性无疑更加能说明这款动作游戏的经典所在。相对其他动作游戏晦涩，困难的操作游戏中简单却不乏变化的操作完全再现了旱冰运动的劲爆和丰富的技巧变化。看着那些令人眼花缭乱的动作只需要轻轻推动摇杆就可以完成，那种满足和成就感是不能用言语来讲明的，在完成一连串的高难度动作后，感觉自己的心也在随着飘舞浮动！游戏中有着为数众多的隐藏人物可以取得，而且每个角色的能力都不一样，在攻关的过程中需要好好调配人物的出场才能让自己立于不败。游戏还设置了隐藏图标的要素（同《忍》系列的胧币），而且收集隐藏图标的过程又与游戏紧密的结合了起来，在动脑子思考取得方法的同时，你会发现自己又滑出了一道漂亮的连续动作。另外游戏的评价也与隐藏要素息息相关，想取得最终的隐藏人物你不得不在每关都表现到极致去获得最高的 JET 的评价，要实现 JET 评价就需要对每个版图做一个详细的了解，你必须去了解版图中大小涂鸦的位置，了解敌人出现的条件和出现地点，更重要的是找到每个版图中可以用于获取大量 POINT 的滑行道路，只有经过详细的安排和周密的考虑才能达成目标，然而这一切的一切只能通过不断的练习，重复和实践去跨越达成圆满路程中间横着一道障碍--难度！



Difficulty

难度！SEGA 的动作游戏向来以极高的难度著称。笔者以为这种难度的设置却不是为了拒玩家于门外，而是为了让玩家更好也能说是为了玩家能更充分的体会游戏制作者的制作理念和游戏所带来的快乐。在笔者周围玩游戏的好友中也曾有过因为难度而放弃 JSR 以及《忍》系列的朋友，然而他放弃的理由并不是他真正的在深入过游戏之后觉得游戏爆难而产生了放弃的念头，他仅仅只是一相情愿的想象着因为这是 SEGA 的游戏，是 SEGA 的动作游戏，从而潜意识里面就自己对自己否决了游戏。实际情况完全不是这样的，现在我们关心的只是画面是情节，是能像小说或者是电影一样让我们放松惬意的东西，而对于游戏最本质的东西我们却一而再的回避！所以说现在很多游戏已经披上了华丽的外衣但内在却完全的变质了。对于 SEGA 的动作游戏，我真心的认为只要你能熟悉操作系统，能认认真真的体会一下游戏，能切实的掌握一些简单的规律，能用一颗心去面对它那么你一定能完全融入进游戏所营造的世界中去，而对于之前所担心的难度问题你肯定会一笑置之！《忍》系列现在的风行也充份说明了这个问题，之前网络上满是抱怨难度 BT 的朋友，不少人也因此错过了这个游戏，但是现在在一群玩家的带动下游戏难度到是没有人提及了，而更多的是怎么样去 BT 游戏的难度！难度不是拦路虎，恰恰是作桥梁，制作人靠它传递自己的创作理念，而玩家能借由它来体会游戏给我们带来的快乐！

Postscript

后记！一直以来都想写一篇针对 JET SET RADIO 的评论或者是推荐性质的文章，因为笔者着实喜欢这个游戏，笔者作为撰稿人的第一篇功略就是 JET SET RADIO，这个游戏花费了笔者一个月的时间才算完成，但是笔者丝毫没有被写稿的任务所牵累，而是纯粹以一个游戏玩家去全心体会游戏给我带来的那种快乐！这只能说是因为游戏的优秀才能让我在长达一个月的攻关收集的过程中没有觉得研究这个游戏是由于稿件的逼迫，但是现在的稿件任务中大部分的游戏笔者是完全是由于写稿的任务才逼迫自己压着性子去完成游戏的。（这期的变形金刚不是哦，在这里做个广告，新作《变形金刚》确实值得金刚 FANS 的留足）在这里再次希望拥有 DC 的朋友不要错过了这款作品，（拥有 X-BOX 的朋友们也不要错过了"未来版"哦）优秀的东西能经得起时间的考验，金子总归会散发出它的光芒！

Future

未来！游戏在日本虽然成绩不怎么样，但是在欧美不仅获得了超好的评价而且各个版本的销量也没有让 SEGA 失望，（在原有版本的基础上 SEGA 有推出过游戏的加强版）于是在这样的大环境下续作的推出也必然是板上定钉的事了，在 X-BOX 推出之际，续作"未来版"也摆在了大家的面前，而且竟然还是是 X-BOX 的首发大作，虽然之后的销量没有同期首发的 DOA3 风光，但也依然不俗！不得不感叹美女的力量= =b）作为 X-BOX 上的游戏画面肯定是不同质疑的，光影更加逼真，街道以及建筑物的构架也更加的细致和复杂，SEGA 似乎已经把卡通渲染这项技术运用到了极致。（笔者至今都认为卡通渲染的最高标准就是这个"未来版"）不单单画面得到了提升游戏的速度感以及爽快度都已经达到了一个新的标准，然而这样的游戏并不是笔者心中的续作，在原来本就适当的爽快感上继续增强必然在别的地方会做有对应的削弱，事实上这个游戏完全背离了以前玩 JSR 的感觉，一味的为了爽快而降低了难度，最主要的表现在了涂鸦以及版图构架中，在前作涂鸦的先后顺序以及人物对涂鸦能力的影响直接贯穿在了游戏中，这样大家在每个版图中想拿到最高的 JET 的评价就必须思考一下涂鸦的思路，然而就算想清了思路也必须尽快的实施自己的思路，因为时间也与评价息息相关，而且时间不仅仅只需要用来涂鸦，怎样在敌方到来前找到一个绝佳的滑行道路来增加 POINT 也必须得考虑进去，这样在无形中必须要求玩家能熟练操作去滑出漂亮的路线去追逐游戏的爽快感，这样的每个措施当你完成后你才会切实得了解到这个游戏，而"未来版"在一开始就完全把爽快感赋予了玩家，这样玩家也只能按步就班的去收集去体验，只能被动的去体会这种相当直接的爽快感。没错，这样的确能让更多的玩家接触这款游戏，但是玩到后面你就不会再有起初激动的心情，因为游戏的爽快感没有象前作那样拥有一个渐进的过程，在没有自身思考追求的情况下这种太过固定的爽快很快就会平淡下来！这也是现在大多数游戏的通病。笔者谈到这里并不想说续作的不好，"未来版"绝对能够算上 ACT 游戏的极品，只是由于笔者太过期待续作的表现而已……

类型:ACT 厂商:ROCKSTAR GAMES 发售日:2003年12月2日 文:太阳黑子工作室·鬼.COOL

MAX PAYNE 背叛与忠诚

在98年的E3大展上,我们看到了一款获得多项大奖(E3动作游戏银奖,图形引擎技术技术金奖,总体评价银奖)的作品,这就是由Remedy Entertainment和3D Realms联合制作的3D动作游戏——Max Payne《马克思·佩恩》,游戏以其独特的bullet-time模式,真实的枪战场面,优质的画面和美版游戏难得的深邃剧情以及个性鲜明的人物获得了很多玩家的喜好,另外游戏中穿插着大量的经典电影元素,使玩家在玩游戏的同时又像在欣赏一部动作大片,这里为大家推荐的是游戏的正统续作,在前作的基础上续作在各个方面都有或多或少的加强,希望那些只对日式游戏情有独忠的朋友不要错过了这款作品,它绝对可以称得上是动作射击游戏类的精品。

游戏最吸引人的地方莫过于其绚丽细致的画面,崭新的系统和深邃的剧情了,另外全部真实武器的登场加上足以乱真的各种效果音也带给玩家极大的震撼,可能对于这个系列的新手来说还是有很多东西不是太清楚,下面就游戏的特点作一些简单的介绍。首先是bullet-time(简称BT)系统,这是MAX系列的招牌系统,也是游戏史上第一次运用的系统,简单来说,就是"慢动作"发动系统之后,时间会慢下来,方便玩家做出各种动作和瞄准,相当典型的例子就是黑客帝国了。接下来就是游戏的剧情了 ,游戏的剧情可以说是系列的闪光之处,美版游戏向来以火爆的场面和爽快的动作性来吸引玩家,而MAX PAYNE2在保留了美版游戏一贯的传统优点之外在剧情上下的工夫也是显而易见的,游戏的剧情虽然俗套但又不缺乏强烈的感染力,亲情,友情,爱情,在游戏中都有上层的诠释,玩一遍是不可能了解所有剧情的。深邃的剧情成了游戏最耀眼的部分,本篇的剧情解析可以帮助大家方便了解游戏最大亮点!

剧情解析

游戏中剧情使用的渲染手法相当的电影化,特别是二代中的开始部分就连续运用了两次倒叙,如果在剧情提要中按照游戏中的叙事手法来写作困难肯定特别大,而且很可能叙述的不是很清楚,所以剧情提要就以平铺的方式展开,另外游戏中关于PAYNE的心理描写也非常出众,这将在后面的人物分析部分为大家讲解!

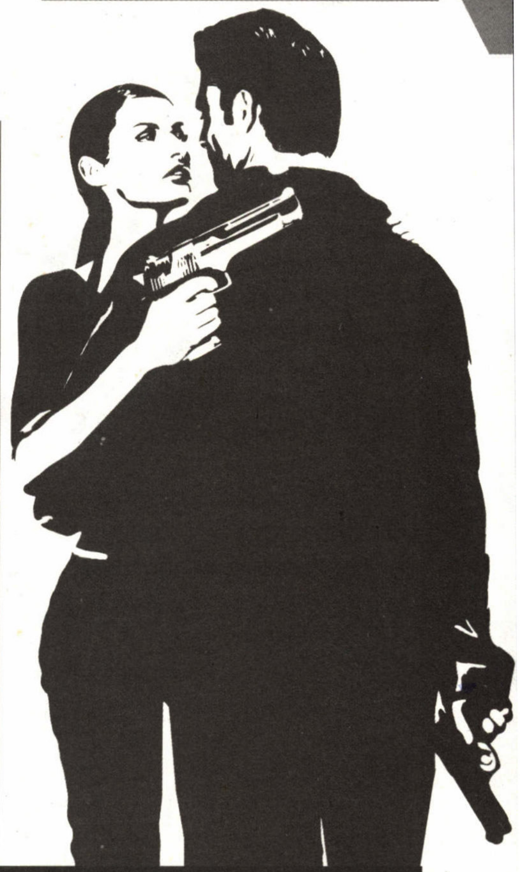
故事的起因缘于PAYNE的妻子……PAYNE的妻子是一名律师,在调查任务的工作中意外的发现了关于政府研制的一种毒品。正是因为这个发现导致了她和自己孩子的杀身之祸。PAYNE在回家后亲眼目睹了一切。突如其来的变故让PAYNE不知所措……失去了自己最爱的人之后,PAYNE决定向夺走自己一切的人复仇。

他接受了警局安排的卧底任务。在执行任务的途中,PAYNE掉进了黑帮的陷阱。警方误会PAYNE杀害了和他一起执行任务的同伴,于是PAYNE遭到了黑白两道的追杀和通缉。在逃亡的途中PAYNE邂逅了女杀手MONA。由于MONA的任性,PAYNE被逮捕了,而MONA也没有完成自己的任务!就在无助的情况下,军火商VLAD救出了PAYNE并且许诺之要PAYNE帮助他拿回被偷走的军火,他会提供武器来帮助PAYNE复仇。由于有了武器的供应,PAYNE找到了"幕后"的凶手——拥有政府关系的跨国公司老总NICOLE。但是毕竟对方人多势众,PAYNE最后还是没能完成复仇大业,差点丢失了自己的性命。

随后PAYNE变成了政府的敌人。百般无耐的时候另一个同样有着深厚政府关系的黑帮头目ALFRED通过自己的关系解救了PAYNE,但是条件就是希望PAYNE除掉NICOLE。在没有任何选择的余地下PAYNE只好又一次冲进了NICOLE的据点……然而在这里PAYNE又一次遇见了MONA,而再次重逢MONA却是NICOLE雇佣来刺杀PAYNE的。但是MONA并没有执行她的任务,并且在行动中与PAYNE站到了一起。

最后通过两个人的努力终于杀了NICOLE。但MONA也受了重伤不知去向(一代剧情完结)。

[redacted]



成功完成了刺杀 NICOLE 的任务之后，PAYNE 并没有因为杀人而受到法律的制裁，而是在 ALFRED 的帮助下成为了一个英雄！但是 PAYNE 并没有因为有了这样的称号而高兴，因为他已经失去了一切。PAYNE 恢复了正常的身份之后依然在警局工作，他是一名警察。而且有了一个新的排挡 WINTERSON。

在一次巡逻的任务中，PAYNE 又再次碰到了久违的 MONA。但是 MONA 似乎并不愿意见到 PAYNE。在追逐 MONA 的过程中，WINTERSON 拦住了 PAYEN，并告知 MONA 和一件案子有关，是警察必须抓捕的人，于是 PAYNE 去找 VLAD 了解相关情况，却意外的发现原来 VLAD 也遭到了袭击。救出 VLAD 之后却没有得到任何情报，没有办法的 PAYNE 只能回到那个原本温馨但是现在却空空如也的家。醒来后的 PAYNE 发现 MONA 竟然就在自己的家中。MONA 告诉 PAYNE，他们两个又被卷入了黑帮的争斗中。接下来袭击就降临到了身边，PAYNE 的房子也被黑帮砸毁了。没有去处的 PAYNE 来到了 MONA 的住处。了解了事情之后又遭到了黑帮的袭击，但是 MONA 却被逮捕了。安全回到警局却因为 WINTERSON 的进言 PAYNE 被停职待查。救出 MONA 之后连警局也遭到了袭击。幸好的是 VLAD 开着车等在外面……虽然 PAYNE 对这个巧合有着疑问，但是现在最重要的就是逃出这个是非之地，逃亡中 VINNIE 指明了敌人的据点位置。接下来送 PAYNE 和 MONA 来到了据点处。没有任何选择，他们只能一路前进希望能找到真凶。

最后的时候却发现原来真凶竟然是 WINTERSON，原来 WINTERSON 就是之前 MONA 所说的内奸，惩治过 WINTERSON 之后 PAYNE 和 MONA 来到了 VINNIE 的地方希望能够得到答案。VINNIE 显然已经被追杀的乱了方寸，他只要求 PAYNE 能安全的保护他，然后他就答应帮助 PAYNE 找到 VLAD。找到 VLAD 之后却被 VLAD 差点杀死，在这一刻，PAYNE 和 MONA 才明白过来，他们两个都是棋子，都是 VLAD 精心布局的棋盘中的棋子。原来所有的事都是 VLAD 一手策划出来的——妻子的死，朋友的欺骗……所有这一切的一切都是源之 VLAD 一人之。

愤怒的 PAYNE 疯狂的追逐这 VLAD，直到解决掉这个恶魔，但是 MONA 此时也已冰冷的躺在了 PAYNE 的怀中……失去又获得，幸福与痛苦，友情与背叛……原来这一切也都是转瞬间的事，PAYNE 又一次梦见了自己的妻子……

[redacted]

主要人分析

马克思·佩恩（MAX PAYNE）：游戏的主角，一个拥有极端悲剧命运的角色，在游戏中他是一个尝到了人间各种辛酸的人，从拥有幸福美好的生活到突如其来的变故导致失去了一切只剩下一具躯壳，这样的痛苦一般人可能会崩溃吧。失去了一切的 PAYNE 决定了复仇，为了复仇他又成为了黑帮暗箱斗争中的一颗棋子，从他妻子被杀开始他的人生就被设置成了一盘棋局，最后他才发现原来摆棋局的人竟然是他的好朋友，最信任的人却是一直蓄意伤害自己陷害自己的人，虽然最后邪不胜正，但是这段灰色的经历却是永远磨灭不掉的，也许 PAYNE 注定了是一个与悲惨命运纠缠不清的人。

莫娜·莎克斯（MONA SAX）：MONA 是一个职业杀手，在找寻自己姐姐的时候和黑帮结下了关系，并且成为了黑帮的一员，在找寻的途中意外的结识了 PAYNE 从而也被卷进了这段不寻常的路程中；在一次又一次并肩的行动中 MONA 明白自己要找的其实就是 PAYNE，一个能让自己为之付出生命的人，而此时 PAYNE 也爱上了协助自己的 MONA，幸福也许始终与 PAYNE 无缘，复仇终结的同时 MONA 也永远的躺在了 PAYNE 的胸前，可以说 MONA 也是一个悲剧角色，亲人的离去使自己必须将自己的热情隐藏在冰冷的表情下，然而冰融化的时间总是短暂的，融化之后便是一滩清澈的冰水，说不清是水还是泪，总归都是要消失！（如果以游戏的最高难度通关，最后 MONA 就不会死亡，也就会出现游戏的完美结局，这也算是给了玩家以个交代吧！）

维拉迪米尔·列姆（VLADIMIR LEM）：整件事情的策划者，为了达成自己消灭对方黑帮的目的不惜安排了所有的一切，然而最后却戏剧性的倒在了自己棋子的枪下，游戏结尾他的遗言让我想了很多"PAYNE，我的朋友，也许我就是英雄！"他也许就是社会的真实写照吧，为了达到目的做了与自己良心相违背的事，但是这却是生存所逼迫的！

PAYNE 的妻子：掉进了维拉迪米尔·列姆所设计的圈套从而使自己的丈夫掉进了痛苦的深渊，虽然 PAYNE 最后梦到了妻子，我想现在的妻子已经俨然成了 MONA 的替身！

尼可尔·霍恩（NICOLE HORNE）：一代中 PAYNE 所认为的杀害了自己妻女的最终凶手，其实她只不过是 VLAD 棋盘中与 PAYNE 对手的棋子。

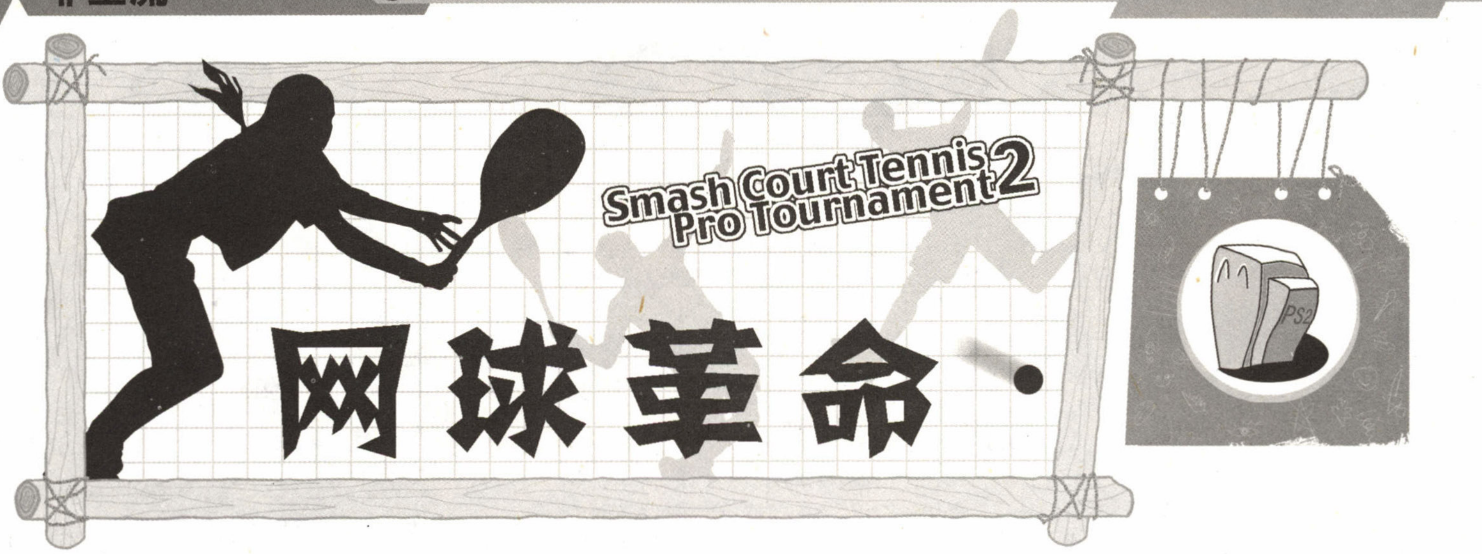
阿尔拂雷德·袄登（ALFRED WODEN）：尼可尔·霍恩的黑帮对头，由于需要 PAYNE 去解决尼可尔·霍恩所以在 PAYNE 深陷困境的时候救助了 PAYNE。

温特森（WINTERSON）：VLAD 的另一颗棋子，安排在警局来监视 PAYNE 的行动，虽然 VLAD 在最后提到她是自己的女人，但是这可能只是她自己在骗自己吧！棋子终归只能是棋子，如果真的是自己心爱的人绝对不会让她做这么危险的事吧！

注：人物介绍主要是分析一些游戏中有重要戏份的角色，其他的重要人物只做简单介绍以便于读者能看懂前面的剧情提要！

[redacted]

类型:SPT　厂商:Namco　发售日:2004 年 5 月 16　文:HADES/A9TG

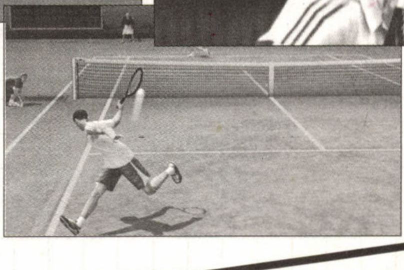


谈及运动类游戏，第一反映不用说，一定是那充斥在各大主机上三大主流球类运动（足球，篮球，橄榄球？），而网球，这个在体积方面差出老前辈们十万八千里的后辈，在游戏世界中的地位似乎也和他那体积一样，往往被人忽视，不仅游戏的数量少的可怜，质量也是良莠不齐。

在 PS2 也是如此，网球游戏更是扳着指头可以数出来，而唯一能和主流球类的叫板的也就是某年（具体时间忘了- -b）出的 VR 网球系列，也就是复刻于 DC 上的《Power Smash 2》（以下简称为《P2》）了，直到去年，NAMCO 这个很少涉及体育游戏的厂家突然公布了一款原创的网球游戏，也就是《Smash Court Tennis Pro Tournament》（以下简称为《SCPT》），做为网球游戏的爱好者，我当然也尝试了一下，可能是期望太大的缘故，这游戏让我很失望，平凡的画面，隐晦的操作都让我难以去深入研究，而很普通的打击感也让习惯了《P2》的我难以接受。唯一能够让人有好感的也许就是那几大网球明星选手（当时来说）的加入，不过总人数也不过 8 人，实在有点寒碜。相比老大哥《P2》，除了画面稍好（PS2 版的克隆的《P2》和它 DC 上本尊画面想比，水平差了不止一个档次），其他的细节和操作方面则完全处于下风。

没玩几盘，这游戏就被我雪藏了，也许有 VR 网球系列这个巨人站在前面，任何新的原创网球游戏都难以超越吧。直到今年 5 月，我这个想法改变了，甚至说完全倒戈了。而让我改变的就是这款《SCPT2》。

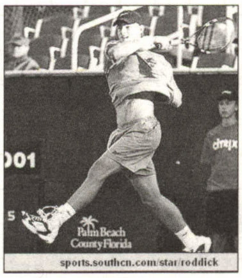
当听说 NAMCO 要出该游戏续作的时候，我还真捏了把汗，从前作发售后的口碑看来，总觉得稳重的 NAMCO 不会去冒险，事实证明，它的决定没错！而一个全新改良过的《SCPT2》来到是世人面前，游戏的画面大幅度加强，人物的建模饱满，甚至连表情也很逼真，特别是库娃，萨芬等人举手透足间还真有那股味道，不得不佩服厂商严谨的制作。相较之 PS2 版的《P2》，画面可以说是好了一个档次，各位 VR 迷也许会说，光凭画面可以说明什么，手感才是最重要的。下面要说的也就是这个问题了~



而 NAMCO 的《SCPT2》则是真实感和爽快感并重，在反驳我这个观点前，大家可以先去训练模式体会一下，很多现实中的技巧完美的体现了出来，游戏中对正手反手，球的力量控制，击球的时机等要求颇高的，以开球来说就分为上旋球，削球，平击球等多种，而这游戏里发球的落点完全靠自己的手感来选择控制，要开出刁钻好球的难度相当大，当然游戏里也提供了专门的针对练习模式，在经过练习之后可以从容开出 ACE 球那种成就感真是无法比拟，而回球的选择就更是多样，抽击球，穿越球，长球，短球，削球，扣杀，上网截击应有尽有，合理运用的话乐趣会呈几何倍的增加，你会发现每一个回球都有学问在里面。游戏的操作真实了，那爽快感也就来了，最能表现的莫过于开出快速 ACE 球和扣杀的瞬间，速度和力度的结合的十分完美，甚至可以毫不夸张的说，在这两个部分的处理上已经超越了《P2》了。

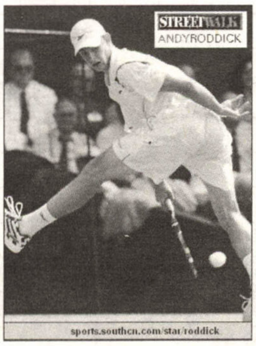
在选手选择上面，《SCPT2》显然更有优势。当然，这也和游戏推出的时间有很大关系，在游戏中可以看到很多熟悉的面孔，下面就介绍几个在《P2》中没有的球员吧，资料可都是游戏里的哦~

美网新科状元：
安迪·罗迪克
(Andy Roddick)
国籍：美国
生日：1982.8.30
身高：1.85 米
体重：82 公斤



sports.southcn.com/star/roddick

sports.southcn.com/star/roddick



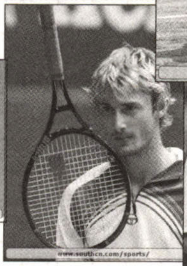
sports.southcn.com/star/roddick

小将罗迪克

被认为是美国网球名将桑普拉斯的接班人，他是澳网和美网青年组的双料冠军，是在 ATP 正式比赛中发球时速超过 200 公里的 5 位球员之一。在 2003 美网男单决赛中，赛会 4 号种子罗迪克以 3-0 完胜 3 号种子、法网冠军费雷罗，首度加冕大满贯赛的男单冠军，这也是他向前辈桑普拉斯的成就迈进所取得的第一步。在游戏中的类型是 POWER SERVES，也就是力量发球型，这和现实中的他的特点不谋而合，开起球来十分的顺手，可能是由于目前比较走红（长的英俊），排在了选人画面的第一位，一张吐舌头的照片也是魅力十足~

费雷罗也许是西班牙历史上最年轻的优秀网球运动员，他和休伊特等一起被看作是未来男子网坛的领军人物，在2000年和2001年连续进入法国网球公开赛的半决赛之后，人们毫不怀疑的认为他距离在罗兰加洛斯加冕仅仅只是时间问题而已。2003年的罗兰加洛斯，费雷罗击败“荷兰黑马”后，成为红土赛场上无可争议的新一代“红土王”！在游戏中他的类型是STRONG FOREHAND,也就是强力正手型的，可是用起来总的感觉能力平平，力量，技术和速度都处于中游，但是一到红土场上，他的正手就发挥威力了（心理作用？）。

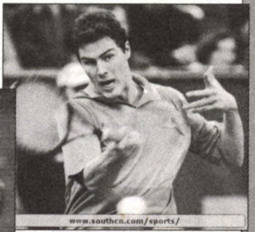
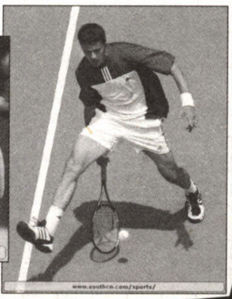
红土之王：
费雷罗
(Juan Ferrero)
国籍：西班牙
生日：1980.2.12
身高：183 米
体重：73 公斤

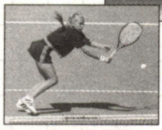


库尔尼科娃是著名的网坛美少女，她的照片曾出现在一些生活类杂志的封面上，全世界流行。1998年，她还曾当选《人物》杂志评选的“全世界最美丽的50人”名单。好象人们总是注意他容貌多一点，其实她的网球技术也不错，擅长打草地网球的她，在游戏中类型竟然是ALL COURT-PLAYER,突然变成了全场地适应，制作者还真是关照她。库娃在游戏中也非常漂亮，有那么一点神似，得分的时候有时还会走猫步秀一下，制作者果然没有浪费她这方面的才华－ －b

出生在俄罗斯的萨芬，在2000年美网击败桑普拉斯摘取单打桂冠成就了一个新的年轻天才的诞生，然而由于一直未能改掉比赛过于情绪化以及脾气暴躁的缺点制约了萨芬继续取得好成绩，经过2003年伤病的困扰后，在2004年的澳网上萨芬再度爆发，获得了亚军。这是游戏中我最喜欢使用的人物之一，游戏中的类型是HARD HITTER,也就是硬地杀手，确实象他这样的力量型选手，发球和回球都威力十足，在硬地场上常常是最难缠的对手，他的火爆脾气在游戏里也很好的体现了，失误后的摔拍子成了家常便饭 － －b

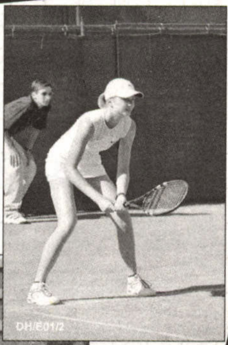
没落的贵族：
萨芬
(Marat Safin)
国籍：俄罗斯
生日：1980.1.27
身高：1.93 米
体重：89 公斤

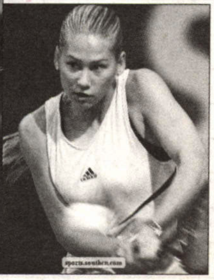


99年进入网坛的汉图切娃同样也是青春逼人，这次收录在游戏中实在是玩家之福，年纪轻轻的她人气似乎已经超过了库娃，成为了网坛玉女新的代言人，游戏中她的类型是All AROUND,也就是所谓的各方面都很全面的选手，用起来还是很顺手的。

网坛奥黛丽－赫本：
汉图切娃
(Daniela Hantuchova)
国籍：斯洛伐克
生日：1983 年 4 月 23 日
身高：180cm
体重：56kg



“网坛美少女”
库尔尼科娃
(Anna kournikova)
国籍：俄罗斯
生日：1981 年 6 月 7 日
身高：1 米 73)
体重：54 公斤



而最容易被人忽视的细节方面，在游戏中也是可圈可点。如选手跑动和接球时候的衣服纹理，地上移动时留下的摩擦痕迹，球落点的痕迹，体力透支时的接球脱拍以及在各个不同国家比赛时候解说的文字的改变等等，无一不体现出制作者那一丝不苟的态度。游戏也可以自创人物进行生涯模式，迷你游戏和隐藏要素也是非常丰富，但是SCPT2的缺点也有，如背景很粗糙，满眼的“纸片人”，裁判的判罚有的时候会出现错误（难道是故意误判的？），球童也似乎是个摆设，球没过网的时候也不会冲出去捡...

所谓“一山不能容二虎”，但是在网球游戏匮乏的今天，却要提倡“一山容二虎”甚至“多虎”，把两者放在一起比较，并没有贬低VR网球的意思，毕竟它在网球游戏中的地位是无可替代的。可是看到现在很多朋友都似乎不太接受这个新的网球，而且动不动就搬住VR网球最好，VR网球无敌之类的言论。我就纳闷，要知道时代在进步，一个游戏没有创新就没有进步，而《Smash Court Tennis Pro Tournament 2》恰恰做到了这点，这就是一种进化和革命，作为网球游戏的爱好者的我们难道不能放下所谓的门户之见，多给一点鼓励和掌声吗？

我是VR迷，同时也是SCPT迷，我敢断言VR网球系列从此不再会寂寞，因为它又多了一个对手，这两个游戏的较量也代表了新旧两种网球游戏风格的对抗，衷心希望SEGA可以打起精神，认真的还击，这个对手实力确实不俗，而各位VR迷，也希望你们可以认真的去了解这个游戏，了解这个好对手……

■类型:ACT ■厂商: Majesco Sales Inc. ■发售日:2002年10月15 ■文:蜻蜓躯壳

BLOODRAYNE

——聊聊《吸血莱恩》的成功之处

游戏业发展到现在这个份上，已然是一副通天覆地翻云蹈海的架势，天地之博无我所不能及，四海之大无我所不敢为……题材到技术以至艺术效果和商业利益，筑造了半个地球的几大片儿繁荣，树立了百十万大好青年的庄重理想，却不知张家欢乐李家愁，琳琅满目的游戏产业与产业游戏是不是也招了某些人的忌讳，是不是也让那些专门从钢筋水泥里抓蛀虫繁荣里面看危机的主找到了灵感。杞人忧天还是先知先觉，姓司马还是姓东方，且慢慢来，话还是这个话，但今儿单说游戏本身。

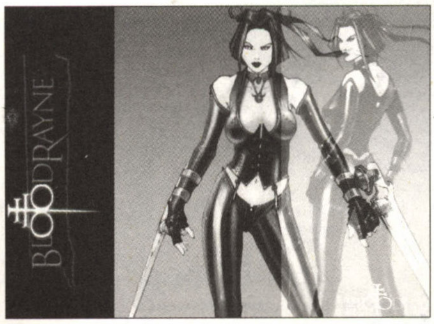
官场如战场，情场如战场，商场更如战场，游戏自然不说例外，竞争无处不在，天时地利间方见英雄本色，古语曰，小天时决利钝，大天时决兴亡，乱世英雄的故事在商场上上演也不是一次两次，但若赶上的一个天尚兴地不亡的空前盛世，游戏业界各路神仙早已各就其位各所其长，俨然一个不得天下不撒手的割据架势，又以何从中取先机，拿什么赢天下呢——

求异。

《吸血莱恩》，卖点在特色。

皮儿薄馅大的狗不理包子，在十几二十年前可以成为老百姓们趋之若鹜的人间美食，可换了物质生活丰富到不食珍馐难以登台面的滥风吹起的现在，别说包子，怕是满席宝膳佳肴也难提人的胃口。我说的是游戏，游戏亦如此。华美的构图效果，奇幻的画面渲染，流畅爽快的动作，震撼到隔壁大婶掩耳扑街的音响效果，等等等等，虽是业界美谈，虽为人所津津乐道，但多了久了，也不能不说成了那薄皮大馅的包子——实惠归实惠，但就是没什么新鲜的了。所以，现今儿吃饭都喜欢吃特色，游戏玩家也不会只拘泥于虽养眼却见怪不怪的大手笔大投资大制作大效果了。

先从题材。如今之游戏，神乎其神的魔典神传，逼近真实的战争城垣，神到弹指济世，真到血过留痕，或是与现实之中的玩家八杆子打不着的幻想世界，或是真实到无一丝遐想空间的现实镜头，什么题材才是特色，才是那超凡脱俗的包子。选材于真实世界与科幻传说、爱因斯坦的科学到巫术士的神魔方圆之间的过渡、就是一个让人眼前一闪的亮点。



二战期间以及之前希特勒纳粹的一心想筑造雅利安人王国的种族理念可谓臭名昭著，而以此而生的传言与怪谈，诸如寻找人类起源的恐怖试验和制造终极人种的阔论高谈，和UFO、百慕大三角一样以悬谜一团的形式流传人间。血淋淋的政治战争舞台永远是游戏制作人发挥才能的大好之地，扑朔迷离的历史谜团也往往是大做文章的绝佳素材，危言耸听的传言借助游戏成为了可视化的奇观。莱恩生于二战这个动荡的年代，经历这个动荡局势，卷进这个动荡的世界，背负剿灭纳粹势力的正义目标，而又混战于奇思离想的漫天神魔，通关之际，既上了反纳粹战役的光荣榜，又赢得了如勇者斗恶龙归来版的传奇美誉。从勇斗纳粹大兵到手轫世纪大妖怪，集政治、战争、神话、科幻于一身的独特选材

满足了多种口味嗜好的玩家群体，便是这《吸血莱恩》的第一步赢棋。

塑造一个人物的学问不比创作一整个剧情来得容易，一脸冷峻横扫千军的美女战士多如牛毛，跟得上跟不上形势再清楚不过。《吸血莱恩》一作中的人物塑造倒是值得一番圈点。从外形，莱恩的形象一改了传统的“大眼细脸面颊如玉”的女战士形象。细看莱小姐的容貌，喉部前突，颈部与下巴分线不明，在平常看来这是标准的没下巴的外貌缺陷，而在千篇一律的游戏人物中，周身秀色可餐的美女多了这一点缺陷，谁又能说这未必不是点睛之笔铭心之痕。一张大众花瓶脸和一个个性十足过眼不忘的独特容貌，只要恰到好处，瑕不但不掩瑜，反而是增色的关键。某艺人说过，过眼不忘的，往往是有残缺的美。美不美暂且不论，敢于挑战传统审美观念，照顾广大玩家的审美疲劳的无奈心理，就不是一般的作品敢于去做的。赢棋或许也正就在这些不起眼的一步半步之间了。

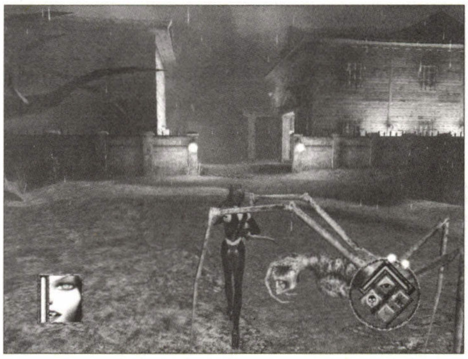
再谈人物塑造，现如今论人都是内外缺一不可，外分模样与气质，内分上半截和下半截，也就是本性与修养。

内在谈性格，从八十年代对着黑白电视沉迷FC，到今天盘坐于一般战士也叫不出了子丑寅卯的游戏设备之中尽享其乐，十几年，游戏文化塑造了数不过来的惩恶扬善的能人志士英雄豪杰，批判了无数丧心病狂的战犯狂徒恶人魔头，却很少能走出至善至恶的极端。放眼望去游戏的名人殿堂，善则至善，善到疾恶如仇一尘不染，善到头脑简单轻信于人，善到不杀败敌反被其害，善到不分时间场合的儿女情长。恶则极恶，穷凶极恶无所不恶的人物以及他们的光荣事迹，便不必多说了。莱恩的性格塑造成功之处正是不落俗套。正义之士，却嗜血成性，无视婆婆妈妈的善人善语；手韧罪恶，却也口无遮拦，脏话可以说，但要说在点子上，说得体面；处事不惊地在风趣调侃之间表达着自己的憎恶和让对手感受死亡的压迫和恐惧，介于善与恶之间的复杂性格，冷血热心的处世态度，这样一个内在的精心刻画

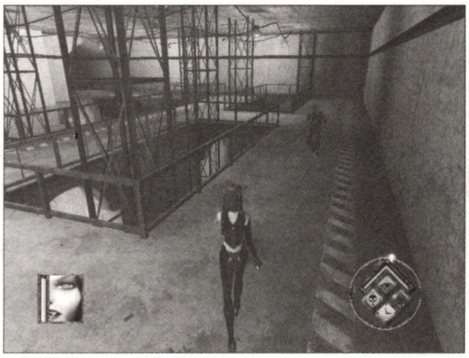
一个个性十足的主角，不敢说一定会让人喜欢，但让人过目不忘地去关注，那简直是一定的。

一元钱的票子两元钱的货，就是为了图个新鲜和实惠么。

泛泛谈之，相对言之，过关式的ACT的系统较为简练，上手快，情节单调，这不失为一个优点，但周而复始的海参鲍鱼也会使人生厌，纵使爽快感再怎么淋漓尽致，也难说不会有乏味之感。不让玩家打瞌睡就是不让自己的生意的打瞌睡，《吸血莱恩》的制作人员自然也懂得这个不深不浅的道理。玩游戏想不乏味最好的方法就是换个游戏——扯远了，在一个游戏里，最接近的恐怕就是改变游戏的环境乃至整个世界观。



初入游戏之中，乡村民舍、山野草泥，伴之混混污水、倾斜的老式电杆和散落的电线，一副解放前的贫穷落后与萧条凌乱，加之蜘蛛、教堂、农夫的僵尸和怪异的巢穴，远处鸣响的枪声和泥土中传出来的沙哑呻吟，亦魔亦鬼地编辑着玩家对这个游戏的基本认识，多半人在接触之初会把它当作一个乡村版的生化危机，这便是中了计。同妖魔鬼怪共度个把小时的不眠之夜，就在困乏之意渐近的时候，游戏进入了第二关。舞台一转，世界一变，牛鬼蛇神变成了纳粹兵将，鬼屋怪巢成了军事基地，嚎叫和呻吟变成了“fire”“shoot”，枪林弹雨之间腾跳与军火和坦克之上，第一关里群魔乱舞的影子消失得如此彻底，仿佛是科学技术眨眼打败了封建迷信，若是把主人公换了，定以为是也换了游戏。第三大关则是前两关的综合，不管是打怪物还是灭纳粹，一起发挥，也不管飞机大炮还是魑魅魍魉，照单全收。场景的转变配合人物的升级技能提升，关与关之间的差异如此之大如此之华丽哪里又还会有什么乏味之感。一门心思闯荡一个崭新世界，几种口味合了几群挑剔之人。

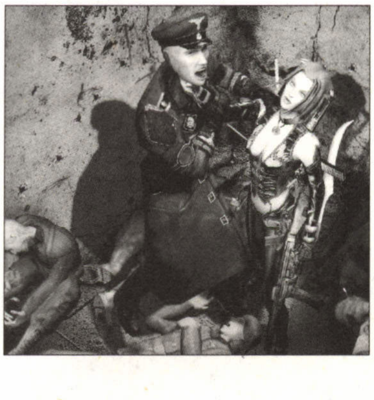


最大的卖点说说血腥。这年头，在游戏里把人家辛辛苦苦养了半辈子的脑袋轻松敲掉成了家常菜随便饭，俨然一副不死人不见血就不叫ACT的架势，血肉横飞的场面出现之频繁是游戏在诱导玩家还是玩家在呼吁游戏，以及这种趋势这种现状我们暂不去置之可否，但单就血腥二字虽然也是一石N层浪的宣传效果吸引了不少眼球却也着实不能算作什么新鲜卖点。玩家毕竟是玩家，游戏也毕竟是游戏，血腥的场面即便满足了某些人的某些需要也代替不了游戏性的重要。前日某血腥PC游戏风靡一时，其中暴力场面令人可谓嗔目结舌，枪击虐杀焚烧以及“头颅高尔夫”随意上演于寻常巷道，血腥暴力可谓极之又极，但结局怎样，数月未过，即人所忘之弃之。忽略游戏性，一味地跟风冒进，以为“血腥”便是不倒摇钱树，结果怎样，栽了。

常言道，学者生似者死，照搬照用跟风而进向来就不是什么明智之举，《吸血莱恩》这部“血腥大作”并没有落俗于血肉横飞肢体残离的暴虐如赤手杀猪的场面，吸血的设计成为游戏的又一步赢棋，一个ACT依仅此创意前所未有地取消了医疗道具的设定，敌人有多少，HP就有多少，不单减缓了玩家的心理压力，又为本就是刀枪结合的攻击形式增色一笔。说到此顺带一提，人物动作的多样化也是此作特色之一，手、脚、刀、枪、弹、炮、锁链以及牙齿并用的多元化的攻击方式和夜视、狙击、慢速多重切换的视角，以及其中客串的机甲战士的过场操作，都是有效地避免了ACT类游戏的单调枯燥。这虽不是此作独一无二的特色，也可算是不逊于其它的明智。至于吸血的血腥镜头究竟给多少人心理上带来了某种不正统的快感，就不是什么拿到台面儿上说的事情了。

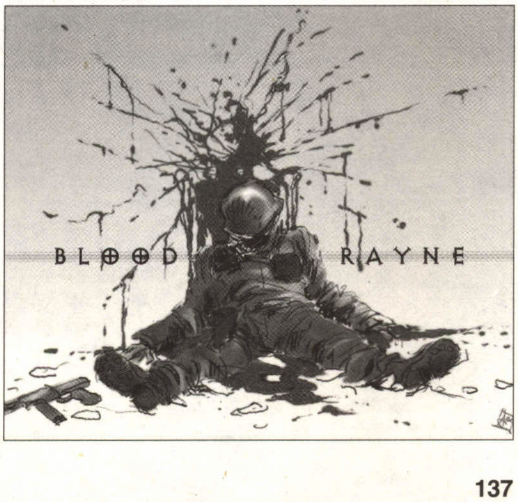
《吸血莱恩》的明智就是能进之一步，异中求异。

这种种种种便是《吸血莱恩》的过人之处，正误褒贬多半也是见仁见智喜忧各见。是个游戏便不会没缺点，动作设计缺乏新意，操作欠连贯，次要人物人设随意粗糙，都是此作不可避讳的问题。游戏此物，多半时候也是一俊遮百丑，领会精神感受乐趣最高，对一个游戏的牢骚，往往发在感觉优点之前，消散于感受优势之后，斤斤计较也只在必要时才必要。



《吸血莱恩》已发售年又有余，所长所短也是过眼之事，玩家们记忆渐淡也是人之常情。初作已忘还有续作，续作的作用之一就是延续经典，《吸血莱恩2》发售时日大致已定，带着如上所说的成功点重新开始关注经典作的续作，就不得不另有一番话要说了——

《吸血莱恩》的电影正在加班加点，《吸血莱恩2》的宣传早已摆开声势，是沿袭传统还是独树新帜，能不能把这特色包子开张到底，诸位玩家等着，揣着你的，放着我的，姑且烧烧这口热灶，期待期待下这下半年才来的特色。成败几何，届时再予评说。



Famicom mini

感动的回忆

Famicom

中文名：红白机
制作厂商：任天堂
发售时间：1983年7月15日

去年是FC诞辰20周年，任天堂为之办了很多活动，今年2月14日发行的这套《Famicom Mini》系列就是这些纪念活动之一。精选10款经典游戏，作成GBA卡带并以2000日元的低价来发售，结果大受欢迎。截止到4月为止，这套游戏在日本的总出货量已经突破200万套，可谓是大获成功。于是很快，5月21日《Famicom Mini》的第二弹也就很自然的推出了，是否能取得向之前那套一样的好成绩，也就让我们拭目以待吧。下面的文字将这20款经典的游戏一一介绍给大家，希望老玩家可以在里面找到自己的回忆，而新玩家也可以从这些老游戏中找到更多的乐趣。

Super Mario Bros

中文名：超级马里奥兄弟
制作厂商：Nintendo
发售时间：1985年

《超级马里奥兄弟》是任天堂公司最伟大的代表作品，在任天堂数十款成功的游戏系列中《超级马里奥》无疑是最具有代表性的。而且其他那数十款游戏的成功也都是建立在本作的成功之上的，可以说没有这款《超级马里奥兄弟》就没有任天堂这20年来的成功。日本国内681万套和全球4024万套的销量，可以说现今没有任何一款游戏可以与之匹敌，这对大胡子水管工兄弟也就是从这款游戏开始征服了全世界的玩家，而且这一征服就征服了20年，直到今天还有很多人在不同的主机上享受这同一款游戏的乐趣。

我记得当年我有好多款FC游戏的合卡，而本作几乎在这每一盘合卡中都有身影。以前由于可玩的游戏少，经常会找一些BT的方法来玩本作，比如说按住B键用最快的时间通关或者除了BOSS外一个敌人也不打来进行游戏，可怜当时年纪小技术差，只能过前面几关，到后面几关就都在第一时间挂掉了。

Donkey Kong

中文名：大金刚
制作厂商：Nintendo
发售时间：1983年

这款是FC的首发游戏，是任天堂王牌制作人宫本茂制作的第一款游戏，是第一款由街机移植到FC上的游戏，也是任天堂两个超级巨星大金刚和马里奥第一次同台演出及第一次登场的游戏，拥有了那么多的第一，可见本作在FC游戏史上的地位了。与之后的那些《大金刚》系列的游戏不同，本作玩家控制的并不是它而是大胡子水管工马里奥，所要做的就是从大金刚手中将那位绝对不可能是碧奇公主的金发女友救出。游戏中大金刚会不断地丢出木桶来阻挠马里奥的前进，而我们就必须控制马里奥利用他的招牌跳来躲避木桶或者用道具锤子来清除木桶，一步步向大金刚逼近。游戏的难度有点高，对可怜的马里奥来说前有木桶后有火球无疑是一最大的折磨，也难怪会在下一款作品《大金刚JR》中，将大金刚抓起来丢笼子里了。其实这款游戏在今天看来真的很简陋，总共登场只有那3个角色，游戏的场景也只有那么一点点，但在当年却也给了我们很大的乐趣。

Ice Climbers

中文名：雪人兄弟
制作厂商：Nintendo
发售时间：1985年

由于本作支持两个人同时双打，所以绝对是FC MINI第一弹的10款游戏中最适合二人同乐的了。游戏的玩法很简单，就是要主角拿着大锤子把上面的路敲开，一直爬到雪山顶抓住在空中盘旋的大鸟。当然，你也可以使用手中的大锤将这些阻碍你的东西全部消灭，而且在每关结束后，都会将帮你清除的这些东西对换成分数加给你。因为可以两个人同时玩，所以只要家里来朋友，除了《魂斗罗》外我就会选择这款《雪人兄弟》了。两个人合作可以跳的更加高，而且有一个人的保护另外一个人可以更加放心地往上爬了。不过我想，玩这款游戏的时候相互陷害也许会多过相互合作吧，我就总喜欢一个人自管自地向上爬，把笨拙的队友剩在最底层，看着他为了想快点往上爬而紧张到扭曲的脸冷冷地说一句："别了，同志。"然后继续往上跳一层将他拖死，这就是我当年玩《雪人兄弟》的最大乐趣了^_^。当然做这样的事情也要看对方是谁，如果是长辈的话，这样做只会让你已经很少的压岁钱变的更加少……

Excitebike

中文名：越野摩托
制作厂商：Nintendo
发售时间：1984年

FC早期最经典的RAC游戏之一了，也同样是国内众多D版合卡中常会出现的游戏。

这类早期的RAC游戏由于FC的硬件限制，所以无法在速度感上给人以享受，所以就把更多的重点放在游戏的技巧上。在《越野摩托》中，你不但在众多障碍物中保持摩托车的平衡，还要选择最快的道路达到终点。

记得本作最大的特色就是可以自己编辑地图，这是我至今位置见过的唯一的一款可以自行编辑地图的RAC游戏。所以玩这款游戏的时候，我总喜欢自己给自己编辑一些很BT的地图，搞的比赛从开始到结束都是跌跌撞撞过去的。还有一个设定非常经典，我到至今一直受影响，就是用自己的车后轮去撞对方的前轮可以将他绊倒，此后我每玩摩托游戏的时候都喜欢用后轮去撞对方的前轮试试，可惜结果都与我想像的相反……

Zelda no Densetsu

中文名：塞尔达传说
制作厂商：Nintendo
发售时间：1986年

ARPG史上最伟大的一个系列，FAMI通到目前为止4满分游戏《塞尔达》就占去了一半，而本作就是该系列的原点之作，也是宫本茂的天才游戏制作才能的又一次体现。

本作最初是在FC的磁碟机上推出的，直到1994年任天堂才发行卡带版，所以国内很多朋友应该也都是在1994年之后才有机会接触到本作。看着GC上《风之韵》的卡通渲染和E3上《塞尔达》人物真实比例的最新作，再来看看这款《塞尔达传说》，游戏的画面实在简陋的不行，可是游戏中的敌人、迷宫、道具、机关依然非常丰富，完全不逊色于现今的那些ARPG。《塞尔达传说》也非常容易上手，不用多久你就可以灵活地控制林克了，激动人心的主题音乐更能让你整个人融入到游戏之中，感觉自己就是那个要去打倒大魔王的林克了。我们可以使用任意的道具来对敌人进行攻击，只有灵活地使用道具才能打开机关出入迷宫，这就是《塞尔达传说》所带给我们的乐趣。

Pac-Man

中文名：吃豆人
制作厂商：NAMCO
发售时间：1984 年

作为 NAMCO 的形象代表，本作对于 NAMCO 自然有着特殊的意义，而且本作无论在日本国内还是欧美也都非常受欢迎。本作最早推出的是街机版，一经推出就大受欢迎，也使 NAMCO 在游戏界站稳了脚跟。

吃豆人的形象横简单，闭上嘴巴就是一个黄色的圆球，游戏的玩法也同他的形象一样简单，只要将画面上所有的豆子吃光并不被怪物抓到就算通关了。除此之外，你还可以将那些大的豆子吃掉，这样你就可以在短时间内去吃那些一直追着你不放的怪物，“反击”的满足感从这个简单的设定中便可以得到充分的体现^_^。

本作给我最深的印象，莫过于在打了几关之后出现的那一小段动画了。开始是一帮子怪物追着小吃豆人从屏幕右面追到左面，不一会儿，变了身的大吃豆人开始反击了，刚才各自的身份都调了个个，那些怪物开始被吃豆人追的满屏幕跑了，感觉就好像当时电视里面常放的迪士尼动画一样。我想这应该也是游戏史上最早的过场动画了^_^。

Xevious

中文名：铁板阵
制作厂商：NAMCO
发售时间：1984 年

又是一款由街机移植过来的作品，作为最早期的 STG 游戏，《铁板阵》的成功无疑是将 NAMCO 继《吃豆人》后又一次巩固了其游戏霸主的地位。

众所周知，NAMCO 用《铁板阵》赚来的钱在东京大田区盖了一幢传说中的“铁板阵”大楼，用做自己会社的办公楼。知道这件事情以后我就一直无法理解，为何像《铁板阵》这样一款让人感觉并不怎么的的一款游戏会如此大卖，要知道我小时候玩本作的时候就是感觉不好玩所以就一直不去玩的。带着这样的想法，我就尝试着再来玩一次这款百万大作，可是得出的结果竟然和小时候一样……由于是早期的 STG，所以本作也没有像今天的 SGT 游戏一样有着比飞机还庞大的子弹及谁见了都会怕的枪林弹雨，有的只不过是对空的两排子弹跟对地的导弹，敌人的子弹也并不密集，只要灵活操作就一定能避开。游戏的过程中经常会有一些无法打掉的铁板在空中翻来翻去（真是个令人匪夷所思的科技奇观呀= =b），我想这也就是游戏名字的由来吧。

Mappy

中文名：猫抓老鼠
制作厂商：NAMCO
发售时间：1984 年

和迪士尼的那个有类似名字的动画无关，本作又是一款来由 NAMCO 的街机游戏移植的经典游戏。玩家所要扮演的是老鼠警察 Mappy，游戏的目的就是夺回被贼猫党所偷走的赃物。游戏的版图分好多层，Mappy 除了可以左右移动外还可以利用弹簧跳到你所想要到达的层。在游戏的每一层里都会有一些门，玩家可以利用这些门来将猫撞倒，还有一些能发超声波的门则可以把猫驱赶走，所以说这些门也需要玩家灵活应用。说到《Mappy》就不得不提它可爱的造型和优美动听的背景音乐。无论是主角 Mappy 还是作为敌人的小猫还有奖励关里的猫气球，造型都非常讨人喜欢，尤其是那些只要见到可爱的东西就没有抵抗力的 MM 们，就更对之爱不释手了。所以说《Mappy》的成功，可爱的造型帮了不小的忙。还有要提一下的是她的音乐，实在是太动听了，我小时候去玩这个游戏完全就是因为喜欢它的音乐，直到现在我的电脑里都一直保存着它的钢琴曲和另外一个 RIMIX 版本，有空的时候就会拿出来听一听。

Bomberman

中文名：炸弹人
制作厂商：Hudson
发售时间：1985 年

Hudson 出品的《炸弹人》系列可以说在任何一款主流主机上都会有很多作品，而现在这款就是第一款的《炸弹人》。炸弹人的形象来自于同样是 Hudson 出品的《挖金子》中的敌人，相信广大玩过这两款游戏的玩家应该都有印象吧。游戏的玩法很简单，你只要用炸弹炸光地图上的敌人，然后再将同往下一关的入口找到，进去就可以过关了。游戏中有着丰富的道具，有可以增加炸弹威力的，有增加炸弹数量的，都可以帮助你更加轻松的过关，不过最厉害的还是炸弹攻击对自己无效和遥控炸弹爆炸这两个道具，有了这两个道具相助，玩家几乎可以在无敌的状态下过关了。

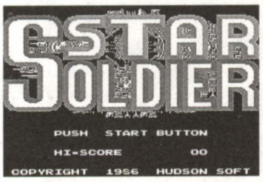
这同样又是一款在合卡里出现率极高的游戏，游戏的初期会让人感觉有点难，但是在得到大量道具之后，攻关的难度就会有所下降了。我记得以前玩的最多的，就是加满了所有道具之后，一边走一边放炸弹然后又马上将其引爆，不论是怪物还是墙壁，全部都被我轰掉，这样的感觉真的很爽呀，完全有一种“挡我者死”的感觉^_^。

Star Soldier

中文名：星际战士
制作厂商：Hudson
发售时间：1986 年 6 月

这又是一款 Hudson 的的名作，也和之前一些游戏一样移植自街机作品，在 FC 上也是大受欢迎。

这款游戏似乎在国内比较少见，至少我是到这次《Famicom Mini》出来之后才有幸玩到的。感觉游戏比之前我们介绍的那款《铁板阵》要有趣许多，不但背景跑到了宇宙，而且战斗也非常火爆，挺适合我的口味的。

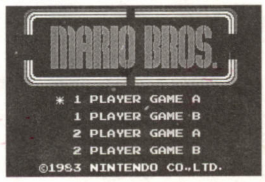


去年是 FC 发售的 20 周年，Hudson 也在 NGC 上发售了两款复刻游戏来纪念这款曾经辉煌的主机，其中一款就是本作了。游戏的机体、背景、特效全部 3D 化，而且还增加了很多全新的游戏模式，手里有 NGC 并对本作有兴趣的玩家也可以去找来玩玩。

Mario Bros.

中文名：马里奥兄弟
制作厂商：Nintendo
发售时间：1983 年

若说游戏史上最有名的兄弟组合，马里奥和路易兄弟可以说当之无愧了，这款又被叫做《水管兄弟》就是他们第一次一起登场的游戏了。不得不佩服任天堂的骗钱功夫，本作已经在 GBA 上的数款《马里奥》游戏上作为捆绑游戏推出过了，而且是画面音效都做了增强的加强版，万万没有想到这次的《Famicom Mini》第二弹竟然又将本作收录其中。虽然本作是一款 FC 早期 2 人同乐的佳作，但是也不能这样拿来积压玩家的钱包呀。



游戏本身还是非常值得大家来玩的，尤其是双人模式，你可以和朋友相互合作或者是相互算计捣蛋，绝对是一款不可多得的双打 FC 游戏。

Clu Clu Land

中文名：迷宫接龙
制作厂商：Nintendo
发售时间：1984 年

这款游戏以前在国内的合卡中也时有见到，游戏也非常好玩，可以说是任天堂的一款很有创意的作品。

在游戏中，玩家所要扮演的水珠，在插满竿子的迷宫中四处活动。想要进入下一个迷宫，你就必须将这里迷宫中的图案画出来。至于如何画图，就要你在迷宫里多走动了，只要你经过图案的区域，画面上就会出现一条线条，你要你将所有的线条组合成图案，你就可以过关了。

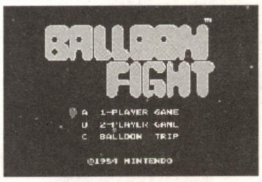
这款游戏画面色彩鲜艳，音乐动听，角色造型也非常可爱，非常适合 MM 玩家。

MBallon Fight

中文名：气球大战
制作厂商：Nintendo
发售时间：1985 年

这又是一款任天堂非常有创意的游戏，在我国国内也很受欢迎，是一款非常适合在家中和亲友一起娱乐的游戏。

游戏中无论是主角还是敌人，手中都有着气球，他们就是靠这个来进行战斗的。想要消灭敌人，你就必须飞到他的上方，将他手中的气球踢爆，待他落到地面都再给他一脚，将他扔进河里喂大鱼。同理，敌人也可以用同样的方法将你丢进河里款待大鱼。除了飞来飞去的敌人和水中的鱼，天上的雨云也非常恐怖，它会放出可以将你一击毙命的闪电，大家可千万要小心呀。



Wrecking Crew

中文名：马里奥拆屋工
制作厂商：Nintendo
发售时间：1985年

马里奥兄弟的再一次登场，这次不再做水管工了，而是举着大锤做拆屋工。这款游戏也同样是来自街机，而且街机版的主角并不是马里奥兄弟，移植到FC后才将主角换成了马里奥兄弟，也许是为了聚集更多的人气吧，所以马里奥兄弟也就不得不拿起锤子改行了。故事所讲述的是成了拆屋工的马里奥兄弟与盗贼集团发生冲突的故事，玩家所要做的就是操纵马里奥兄弟，拿着手中的铁锤和盗贼集团斗志斗勇，直至将其歼灭。本作还可以自行编辑4个关卡，这一点很多早期的FC游戏上都有，可惜现在的那些游戏都么有这样的设定了，这使得很多有设计天赋的玩家没有发挥所长的地方了。

Dr. Mario

中文名：马里奥医生
制作厂商：Nintendo
发售时间：1990年

《马里奥医生》大概是唯一能于《俄罗斯方块》相媲美的方块类游戏了，游戏玩法简单并有新意，可谓老少皆宜，不但在日本大受欢迎，就连在我国也口碑甚好。

将四个或四个以上相同颜色的胶囊和细菌排成一线就可将之消除，这就是游戏的玩法，可以说非常简单，无论大人小孩一学就会，所以我也时有听闻一些朋友同学的父母经常沉迷于《马里奥医生》之中。

去年任天堂在GBA上推出过一款集上百款小游戏于一身的《瓦里奥制造》，而里面就有一款由《马里奥医生》改编过来的《瓦里奥医生》，我身边就有朋友将其他的那些小游戏甩到一边，单玩这款《瓦里奥医生》的。

如果我记得没有错的话，《马里奥医生》在中国的普及成龙大哥也做了不小的贡献，因为当年在国内名声大噪的小×王学习机里的学习卡中就带了这款游戏，当年也也经常借学习打字之名来偷玩这款《马里奥医生》^_^。

Dig Dug

中文名：叮当
制作厂商：Namco
发售时间：1985年

初买这款游戏的时候我还以为是那个机器猫小叮当，还傻乎乎的兴奋了一阵，结果一插上FC，整个人的脸型就变了。不过本作既然入选《Famicom Mini》，自然也是款非常值得大家一玩的游戏。

玩家扮演的主角需要深入地底，去消灭敌人。唯一的武器是手中的气枪，打中敌人后可以不断地将空气注入它体内，直到它被吹爆为止。其他还可以利用地底的岩石，将岩石地下的土挖松，并将敌人引到岩石下方就可以用岩石来压死它们了。

Takahashi Meijin No Boukentou

中文名：高桥名人的冒险岛
制作厂商：Hudson
发售时间：1986年

这是一款以日本游戏达人高桥名人为主角的ACT游戏，游戏的类型和《马里奥》系列颇为类似，在国内的D版合卡中也常有出现。

本作是我在当年最喜欢玩的一款游戏了，非常容易上手，并且有极丰富的隐藏道具及隐藏关卡，所以非常吸引人。在游戏中只要遇到子弹射不过去的地方，就可以在那里跳一下，隐藏的道具蛋或者通往隐藏关的电梯就出来了。游戏画面上方有一条HP槽，会随着时间流逝而慢慢减少，减到零就会送命，所以你必须不断的加各种水果来维持生命，这也大大的增强了游戏的紧迫感。

Makaimura

中文名：魔界村
制作厂商：Capcom
发售时间：1985年

《魔界村》是这次《Famicom Mini》系列中唯一的一款Capcom制作的游戏，同时也是难度最高的一款ACT游戏了。《魔界村》最早也是来自街机的游戏，但是这次的移植虽然在画面上有所缩水，游戏质量上可一点都没有缩，依然完整地保持了街机版的素质。

本作的故事比较老套，公主被魔王虏走，玩家所扮演的骑士就要完成从魔王手中解救公主的使命了，这样的剧情在早期的游戏中可以说是用到滥了。本作的难度可以说高的令人发指，而通关2遍才能见到最终BOSS的设定就更加让玩家有冲动对着屏幕比中指了。即便如此，当初还是有很多玩家将本作打完的，可见其魅力了。

Twin Bee

中文名：兵蜂
制作厂商：Konami
发售时间：1986年

《兵蜂》是Konami非常经典的一款STG游戏，由于造型可爱及容易上手，所以受到了很多MM玩家的欢迎。

《兵蜂》给人最大的印象除了可爱的主角外就是满天的铃铛了，铃铛藏在空中的云朵里，只要你将子弹射中云朵，铃铛就出来了，加了不同颜色的铃铛也就有了不同的效果。只要你不停的对着铃铛射击，就会使铃铛变换颜色，为了可以打到一个好的铃铛，你既要躲避敌人的子弹和消灭敌人，还得时刻注意铃铛的颜色，真的很有意思。

本作还支持双人游戏，双打的时候竟然还能合体攻击，而且你组合的方式不同，所得到的效果也不尽相同，这使游戏的趣味更进一步的提升了。

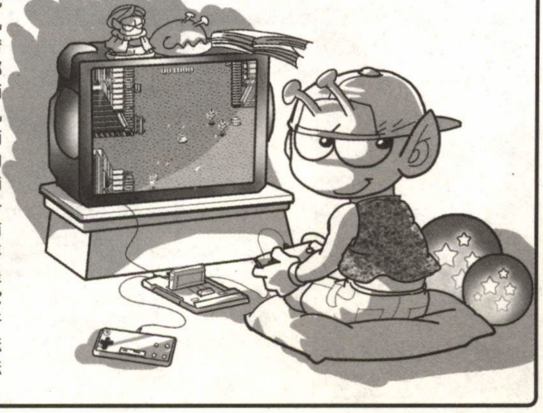
Ganbare Goemon Karakuri Doucyu

中文名：大盗伍右卫门
制作厂商：Konami
发售时间：1986年

《大盗伍右卫门》系列是Konami非常有名的一个经典系列了，游戏中大量的解密要素使广大玩家对本作的印象深刻。可惜由于语言的不同，给《大盗伍右卫门》在国内的流行造成了阻碍，游戏中很多迷题的提示都是日文，这点对于广大不识日文的中国玩家可以说是致命的打击。

独特的音乐加上古代日本的背景，让人对《大盗伍右卫门》这个游戏留下了更深的印象。不过这里还是要说一下任天堂的抠门，为了缩减本作的容量，竟然将双打模式给灭掉了，尽管《大盗伍右卫门》的容量是比其他的10款大了点，但是《Famicom Mini》本身就是几乎0成本的，不管怎么样卖都是赚的。

一直很怀念当初在FC上玩游戏的日子，几个朋友一起围着FC，玩着这样那样的游戏，时而为某人成功爆机拍手喝彩，时而为一些游戏中的小问题争吵地面红耳赤，大家一起玩游戏总会有很多有趣的事情，这一切都是FC这台主机和它的游戏们所给于我们的……无法忘怀的曾经，无法忽视的经典！



才语游言

www.gameday.com.cn/bbs fuxf@cbigroup.com

夏天温暖而略带潮湿的阳光从窗边洒进来。一只蝴蝶收起白色的翅膀，静静停在短笛肩膀上。有风吹过，安静无声。一切沉静得犹如长久无人的静谧神殿。

风势强了一些。蝴蝶仿佛发现了什么，拍拍翅膀，飞了起来。

"魔·贯·光·杀·炮~~~!!!"一声大吼，一道明亮的光芒以极磅礴的气势"嗖"的冲开云层，突破大气圈，直贯长空，消失在人类目光不可及的宇宙深处。

"哦哦，今天的发泄完了。"众编辑纷纷从藏身之处走出，收拾地上卷得到处都是的纸张，"开始干活。"

"感觉还不错吧？短笛临时执行主编？"DRAGON拍拍颓坐在座位上的那美克星人，"好了，大家还有什么活儿，有什么不明白的尽管问本期执行主编。"

牛蛙叹了口气，无聊的转动着手上的笔，呆呆看着屏幕。

"牛~蛙~"一个长着触须的脑袋从他背后升起来，"发呆作甚~快点动手~攻略~"

"不要吵！这里难度很大，我在想该怎么过……"

"实在不行就金爪指，金爪指~！抛弃你那无聊的自尊吧！我要的是速度！"

"这是身为一个玩家的尊严！"

"你是编辑！"

"小声点，大热的天。"DRAGON从远方喷来一团龙息，将两人变成了黑炭。

角落里的CLOUD将短袖汗衫袖子挽到了肩膀上，看上去像件背心："热！真是热！这天气，啧啧……"

"CLOUD进度没问题罢？"短笛的眼神又不吉利的出现在背后，"我说……靠，你居然还在看动画片？"

"废话，不然你以为这个专题我要怎么写，没可能每个角色我都熟悉嘛，肯定要恶补的啊。"

"一定要加快速度啊……"

"知道了，想我加快速度就不要半小时问一次！"

"呜……"不吉利的眼神悻悻然退去，到了地平线之外，但声音还是隐隐传来，"抓紧啊，同志……！"

"你是唐僧么？"CLOUD顺手把大刀丢了过去，远远听到那边一声惨叫。

CLOUD耸耸肩，把耳机塞上，继续看动画片。

一个惨白的骷髅露着阴险的笑，继续不紧不慢地朝QQ上的作者催稿："×××，今儿可是月底，这稿子，可是不能再拖~啦~"

"少东家，你不知道啊，期末复习十几天，脑子里没柴没米，几天都没动笔了……我求求你，再让过我这一回吧……"

"咳，不要这样子嘛。你急，我也急，你为难，我更为难，今儿这笔账是一定要清了。"

"少东家，要不，我拿我家喜儿抵债。"

"得了吧，你家喜儿？去过你家的都说那狗特别贱，见谁都乱叫，踹它一脚就过来摇尾巴舔鞋子……"

"不要在上班时聊天……"一只抓狂的手从背后掐住了fei的脖子，"好好工作……！你的进度！进度进度进度怎么样了……！"

"这……不是……正在催稿的么……"fei从喉咙里吃力的憋出几个字。

"很好……"那只手松开，"我这里已经要晕了，你再拖我今晚就拿你来熬汤！"

"熬汤？也不怕中毒……"fei看着短笛摇摇晃晃从身边走过去，头上顶着硕大的"压力"二字，"哟喝，比我前两个月顶的那俩字儿还大……"

下一个目标。

"星辰，机战MX怎样了？"

"你先帮我把外面那个东西揍下来先……！"窗外的直升机大摇大摆飞过，星辰咬牙切齿地摸出一台浮游炮，"我正在进行拯救世界的行动，这20世纪的老古董跑上面晃悠啥呢！"

"都飞了差不多三个月了，你还没习惯么？"

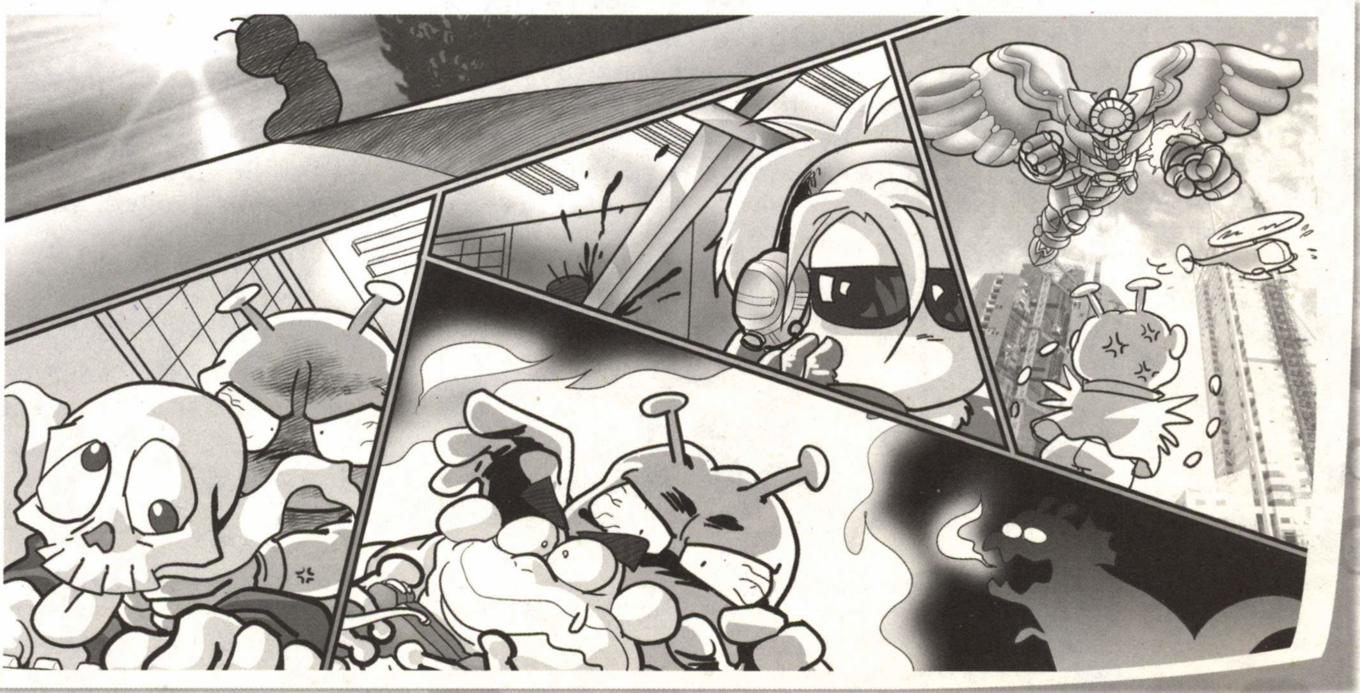
"你让蚊子咬一个夏天看习不习惯？"

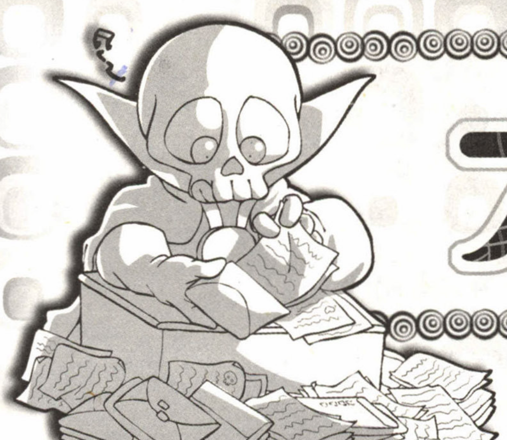
"直升机咬你了？"

"身为超级系的代表，怎么可以让老掉牙的真实系在头上挑衅！"星辰说着转头就是一个全弹发射——无一命中——"哦哦，竟然会'必闪'！有趣!!"星辰狞笑着扑过去，"堂堂正正来一决胜负吧！"

短笛一个人无助的站在天台上。太阳不知道什么时候已经沉了下去，天空中只传来直升机的轰鸣和一个机器人的怪笑。一阵阴风吹过，带走了他最后一句叹息："兄弟，你的攻略，几时能搞定啊……？"

太阳重新升起，新的一天开始了，只有靠窗子坐的那美克星人形容憔悴有如坐化的木乃伊。fei照照镜子——里面空空荡荡没有半个影子——叹了口气："还是不死系好，熬成啥样都看不到……"





才语部局

早上出门，猛然发觉今天虽然依旧车流车往，但却安静无比。正在惊疑间，突见两位交警骑摩托开过，望者皆避，随后乃一辆豪华大客车，车头系一红横幅，上书“××高考考生免费接送车”字样，威严无比。

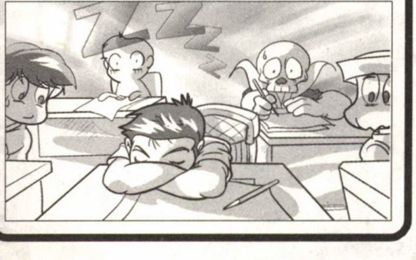
高考驾临，万事回避。连直升机都不飞了。

“喔喔，高考耶……”办公室里谈到这个话题，CLOUD做悠久回忆状，“记得最清楚的就是1997年7月6日晚失眠，7月7日早晨5点才睡，到8点，骑车去考场。空了N天的考场教室闷热无比，没有电扇，只有大约40多只蚊子围着包括我在内的20个人转。上午语文考完的时候，我数了一下，全身一共9个蚊子包……”

至于fei记忆里的黑色7月，印象最深的是同考室的一个师兄，开考10分钟后才咬着雪糕悠哉悠哉踩着拖鞋进来坐好，然后在卷子上写好名字考号——然后，趴在桌子上睡觉，鼾声若雷鸣。全教室考生和老师目瞪口呆中……1小时后，此君若无其事醒来，伸懒腰，拍案而起——走人，至今是我可望不可及（也不想及……）的人物，据称已经化为了传说……

而就在这次高考前的最后一个周末，我当时坐在网吧里（不要问我为什么在网吧），突然进来一小伙子看人打《传奇》，旁边有人大叫：“你丫不是后天高考吗?！”……当时我心里只有一句话：“长江后浪推前浪，前浪死在沙滩上。”

高考的同学们，加油啊……



南宁 Leen

再过两个月我就要去考“托福”了，心情无比激动。再过几个月，我就开始攻读研究生了。感觉人生就是在考试中度过的。但为了能继续我们游戏人生，我必须用知识武装自己。在写这封信时我已买回大陆PS2，由晶合代理的鬼泣2果然够酷，只差配音不是汉语了。

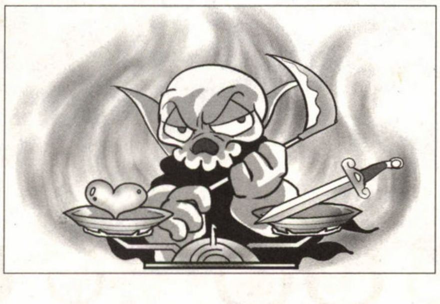
父母答应考完托福后戴我去向往已久的“圣地”——九寨沟。小编们，我来了。哼……

收到这封信的时候正是高考第一天，祝这位读者两个月后也能考出好成绩，让游戏人生继续快乐。没记错的话，这是我们读者里第三个购买了大陆版PS2的，希望SONY能看在死忠的支持上推出更多更好的汉化游戏……不过说起九寨沟嘛……我估计在那里看见大熊猫都比看见我们的机会更大(笑)……

乐山 Soar

不知是不是我头头比较笨，打新天魔界时老是屙屁（郁闷中），我的主角在一个城里，敌人过来就GAME OVER了，我又试，设立领主，并多调了几个人来，但还是敌人一来就GAME OVER了。是不是在执行任务（如探索之类的）的武将没有防御能力?我死得好冤啊，又正好存了档，一读出来就挂，挂得我都想摔手柄了。最后就是关于剑与爱的选择，选剑是因为某杂志说选爱会面对极其恐怖的敌人，所以就……反正我还没打到那里。

说对了，这个游戏里执行任务中的武将是不能参加战斗的，其实只要用“编成”指令把武将选入护城部队(就是武将名字后面有个盾牌标志)就行了，但已经行动过的武将不能编入部队，所以如果您行动力已经用完不能从其他地方调来武将，而本城武将又没有人能编入部队，敌人还偏就下一回合就冲您来，您最好还是……NEW GAME比较好……至于那个爱与剑的选择，当时我们怂恿牛蛙选择“爱”之后看到之前所有出生入死的同伴一瞬间都成了敌人，当时差点就乐疯了：“这制作者肯定受了什么打击!肯定的!”“这爱便是天人不容啊!”事后DRAGON把MSN的名字改为“朋友如果你选择爱情我们还是结束友谊吧”，fei则换成了“事实证明选择爱就是死路一条”云云，怨念之深重可见一斑。



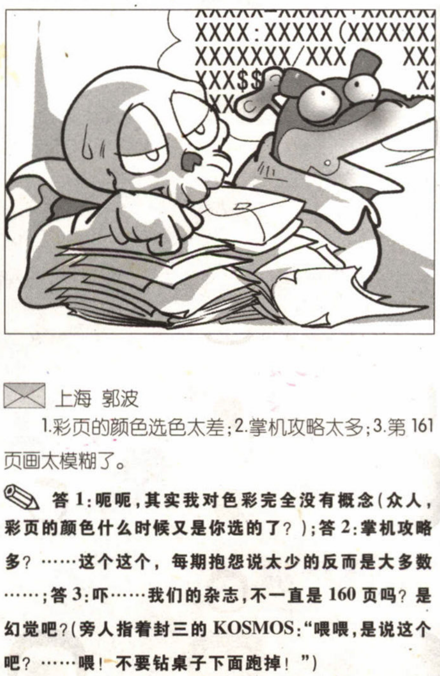
成都 张剑波

我通过看攻略玩真女神转生（PS2），玩到阿玛拉深界第五层的窥视之眼，看过眼后里面没有人，而通往第五层的门也没打开，还有在深界队中墓碑使用黑的什么，然后战斗，到底有什么用。后生的土铃怎么得到，都没有交待。

OK，接下来召唤编辑部“女神系列专用召唤兽”牛蛙作答。

（一阵烟雾，牛蛙面无表情的出现）不能进入阿玛拉第五层原因是你在之前已经先去了最终迷宫伽具土塔，要想去第五层就只有等到二周目了。至于墓标战的作用，如果全部墓标的战斗胜利回合数都打到用红色的数字表示后，在二周目游戏时在第一个墓标房间里主角就可以增加一个行动力点数。后生的土铃是先在深界第四层“十二m永远”的冥府回廊出口前的思念体处获得情报后，再到イケブクロ上方的ゾウシガヤ灵园即可取得。完毕。（消失）

fei望着逐渐散去的烟雾，一脸青筋：“……下次再回答得干巴巴的就把你活剥了吃……”



上海 郭波

1.彩页的颜色选色太差；2.掌机攻略太多；3.第161页画太模糊了。

答1：呃呃，其实我对色彩完全没有概念（众人，彩页的颜色什么时候又是你选的了？）；答2：掌机攻略多？……这个这个，每期抱怨说太少的反而是大多数……；答3：吓……我们的杂志，不一直是160页吗？是幻觉吧?（旁人指着封三的KOSMOS：“喂喂，是说这个吧？……喂！不要钻桌子下面跑掉！”）

沈阳 徐嘉骏

调查表里主观题太多，填起来累。调查表以后还是弄得简单点儿为好，最好做成明信片的形式，这样读者可以省个信封。CD简介把那MTV形容的无比淫邪，也不拿出来分享一下。贵刊对新闻的态度是对的，不大幅报导E3也是比较明智的。攻略才是永恒的，才有珍藏价值，所以你们一定要选出最好的游戏，把攻略做到最好！我永远支持攻略革命！

主观题便是为了了解读者意见的呀，明信片便是很要成本的呀，CD介绍……当时只是称赞那MM的身材而已，我是没有邪念的呀！（众人：“就数你当时口水流得最长！”）

成都 暴走砸

做为成都本地的杂志（老实说你们的工作地点离偶家很近），真的相当不错，而且一直每期封面和内容都是原创而且很多自己画的东西，在全国都少少少！！！现在封面越画越好了，可与日本 CG 师比了，特别是这次的！一句话！支持原创！支持成都！支持游戏日！

嗯哈哈哈哈，6 月号的封面着实很受欢迎的样子，所以我也特意把作者拉了出来，有兴趣的请翻到后面的“游戏日的画师们”栏目去看（那些威胁我拿出“没有封面文字的封面原画”的家伙，我是不会屈服的，如果你们坚持不请客的话！）。一句话，请继续支持游戏日！请继续来信！请继续……呃？几句话了？（短笛：“……很冷的笑话耶……”）

南京 林钦

短笛听说是南京人？暑假里我决定去成都玩，你可要照顾老乡的食宿啊！我也就呆个十天半月的，没办法，谁叫暑假长呢，哈哈……

短笛：我，我不是南京人，我是那美克星人……（fei：“没事，他远着呢，你只要装不在就行了，找不到你的！”“是吗？”CLOUD 看着另一封信，“那这个呢？今天才收到的……”）

成都 曹凯轩

哈哈哈，高考完了，我过几天就来编辑部玩！！营门口路民光商厦是吧？离我家就几分钟……

……我，我们不在营门口路民光商厦，我们在师门口路明光伤煞……（DRAGON：“哈湫……！！靠，连我都忍受不住这冷笑话了！就算这是夏天你也不用这样给我们降温吧？”）

温岭 谢小健

最不爽的是喜欢栏目要给理由，不喜欢也要给理由，评分也要给理由，哪有这么多理由，希望能改进一下调查表。

啊呃，喜欢一个栏目不需要理由吗？（沉默半响，转头看房间里的众人）……喂，你们为什么不接下去？这个时候你们该条件反射一样的回答“需要吗”才对嘛！（众人：“因为你的笑话，接近绝对零度了……”）

南京 刘成均

问一个问题，BANDAI 和 BANPRESTO 不是一家的吗？为什么 PSP 加盟厂商里两个都有，而 NDS 只有 BANDAI？机战是哪个 BAN 出的？还有 KONAMI 和 NAMCO 什么时候并了，你们的新闻里都没分开的说？

既然已经有人说了你们是机战日，为了弥补你们不小心在封底刊登的疑似假新闻的广告而伤害了广大机战迷的感情，顺便为庆祝在两个多月后即将到来的改版一周年庆，不如你们就出本关于机战的《游戏日增刊》吧，名字就叫《机战日》……其他好多杂志都定期不定期的出增刊，你们也考虑考虑？

BANDAI 虽然占了 BANPRESTO 约 51% 的股份，但还不能算是一家的啦，BANPRESTO 是独立经营的，BANDAI 一般自己都是做动画为主，游戏是交给其他厂商的——例如 BANPRESTO，例如这家眼镜厂做的机战。至于为什么 BANPRESTO 不出现在 NDS 上，我估计是老任还没有在上面开发机战的计划……KONAMI 和 NAMCO？对不起我少打了个顿号，您就别往那里看啦……（擦汗）

改版一周年？呵呵，您不说我还真忘了……到时或许会有华丽的庆祝活动吧，不一定是增刊，但相信不会令大家失望的。

乐山 余启洋

贵刊定义为纯攻略月刊，那么读者对象的年龄应订在 18 岁以上，因为 18 岁以下的读者都在读书，根本不会一天到晚都在看，所以贵刊应把内容再提高点，才会吸引更多的高龄（25 岁以上）的玩家。

建议很有趣，但……这位读者在调查表上写的年龄是 17 岁……

上海 何乐为

虽然以攻略为主，E3 没有做太多新闻，但是美女哪？我们要看 E3 的美女！

纯属喜好问题……因为本人对欧美的金发碧眼美女不是很感冒，呼呼呼……个人感觉还是东方美女好啊。当然动漫游戏里的美女是不分国籍和种族的，啊哈哈哈哈——

星辰：“光天化日之下你丫在说什么呢？”

牛蛙：“这种情况，是称为‘二次元综合症’吧？”

CLOUD：“非也，‘二次元综合症’是那种只对虚构美女有兴趣的家伙，你们看这小子每天上街看见美女都什么眼神儿？”

短笛：“知道，恨不得自己脖子拧 180°……”

DRAGON：“都——给我干活去！！”

北京 程健

有不少攻略都没有写清该游戏的机种，有些专题文章好像也没有写明作者，例如上期的西部百年，希望能够注明一下。

攻略……？喔，还真的有这种情况……看来以后要写得大一点才可。什么，连作者也没有注明？怎可能……哦，西部百年啊，这种没有注明作者的专题，只有一个可能：编辑部自己写的。

重庆 黄丹渝

据我几个月来的调查，发现《游戏日》的攻略质量在大幅度下降，首先，《鬼武者无赖传》还有两名隐藏角色获得方法没有公开。《鬼武者 3》为何无一闪研究，《FFX-2 国际版》中新职业的获得方法和怪物捕捉、怪物斗技场一个字也没提到，《钢之炼金术士》连一个装备的作用也没说，我装备了衰弱の腕轮就只能打掉敌人 HP1（汗），何时才能只看着游戏日的攻略玩一个游戏呀！一个好攻略不在于流程而在于变态的研究，这次的《新天魔界》居然说不做其他 10 名人物的攻略。如果是刚改版也许你们就会做吧，想一想刚改版时《召唤之夜 3》的攻略，你们没有说页数不够，现在你们却说页数不够，再想一想刚改版时一本书只有两三个主打攻略，但都很详细，现在七八个甚至十几个，唉……改为纯攻略月刊？你们问了这么多期为什么还不改？你们每期只做这一本书吗？你们看着其他杂志的副刊就不眼红吗？所以希望以后请你们出一本以前经典游戏攻略专辑如王国之心、FFX、合金装备 2 等，因为它们又好玩又经典又有很多人无它们的攻略。

嗯，问题不少呢，我感觉得到一股怨气……还是一个个来吧——“当年”负责这些游戏攻略的编辑们给我过来~！

关于无赖传：短笛：其中本多忠胜是要和《鬼武者 3》连动才能出来，但无赖传先出，那种情况下确实不知道办法啊……另一个杂贺孙市是要自由模式胜出 200 次，这也是后来才发现的。

关于鬼武者 3：牛蛙：那一期第 22 页上有我的“一闪”心得啊，限于版面问题，对这个很大部分靠手感的系统，也实在说不出太多了（一定要说的话，整个彩页都不够用的）

关于 FFX-2 国际版：CLOUD：因为我们做的是《最终任务》部分的攻略，故所有涉及国际版部分的内容都没有刊登。

关于钢之炼金术士：星辰：你好像没有说明是“钢炼”的哪一作？如果是说没有列出所有装备详细的解说，那原因显然只有一个：页数不够。

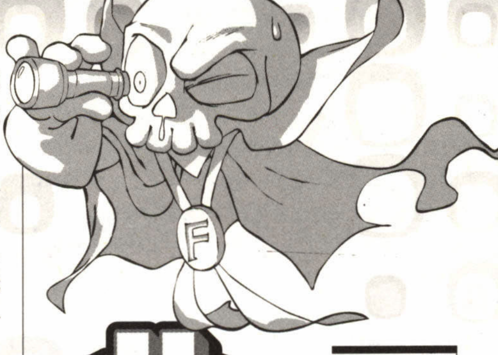
关于新天魔界：牛蛙：页数问题……（fei：“这句话真耳熟……”）一个主角两页，10 个就是 20 页，这样算下去……而且做为多角色的策略 SLG，一般不会做出所有人的路线的，因为都大同小异。

……好像把几乎所有人都抓出来了……不过大家比较有共识的一点就是，我们要是把所有攻略都这样列出来，那《游戏日》的页数估计是翻一倍有多，时间估计也要翻一倍，您不想我们变双月刊吧？

接下来的问题还是我来继续回答，不过鸡蛋请尽量扔偏一些，最近成都比较潮，洗的衣服还没有干……

纯攻略月刊，……难道我们现在不是纯攻略月刊？……！！难道，是要删除我的才语游言才叫“纯”攻略月刊??（大惊，后退）说到副刊，目前是……真的是有心无力，我们只有 6 个人耶……上次登了个“机战十三年”的外部广告，不少人都问：“你们要做副产品了？有本事啊！”——这个时候，往往就可以看见星辰孤独的看着夕阳：“其实，我……真的也很想做一本机战专辑……”

最后扯一句：FFX、MGS2 这些游戏，怎么看都还没有老到要做成经典来重温的地步……



业界情报局

“趁机把新闻加页吧？”一封来信上这样写着。fei耸耸肩，放回到桌上的一堆信里，继续看下一封。“新闻扩到两页也没意思，月刊本来就没时效性！”这是另一张信纸。fei叹口气，放进另一堆信中。

“信件整理完没有？”星辰摇摇摆摆走过来，“读者意见如何？”

fei抬起头，看着桌上两堆高度几乎完全一样的信，一脸麻木：“整理完了，这意见和没整理一样啊……”

史上最贵的游戏盘

日前在全球最大的网上拍卖平台ebay上，一张即将在11月上市的《HALO2》内部测试盘经过3天的竞价，终于以不可思议的价格成交。

这款标的物起拍价为1美分，一天后这个价格上升到50美元（通常一款XBOX游戏的发售价格为49.99美元）；但在拍卖期限将至的最后两个小时内，几位网上买家相互抬价，从100万美元到9000万美元仅用了5分钟。最终，价格定格在99999999美元，一位名为“drew1727”的买家拿下标的——亿美金！

由于成交价格太过骇人，很快就有人猜测这个“drew1727”就是微软。因为微软对依靠这款游戏扭转XBOX的不利局势寄予厚望（毕竟《HALO 1》卖了400万份之多），距发售还有近半年却提前泄露，微软当然有可能自己买下光盘，反正他也不缺这个把亿的美金……靠，一亿美金！朱门酒肉臭，路有冻死骨，这就是现实啊！（满脸青筋念叨着）当然这都是猜测……

FF12新情报继续发布

日前在日刊对FF12监督松野泰已的采访中，又放出了新的消息，根据情报表示，在游戏中将会有大约12种不同的种族登场，而FF12的角色区别也很明显，主角梵（ヴァン）和潘妮萝（パンネロ）将设定为和政治、革命等严肃事情无缘的角色；而艾诗（アーシェ）和巴修（バッシュ，上期介绍过的王国将军）背负着国家和政治的重担；巴尔夫勒（バルフレア）和弗兰（フラン）则是梵所憧憬的“自由的大人”形象。

此外，在FF12中飞空艇将是最后的交通工具，在这世界中，“天空”象征着自由的感觉（我有预感，这FF12的结局会不会就是主角一行人驾驶着飞空艇消失在天空中啊？）。

本作描写的是梵成长的故事，在这过程中会有不少波折，被称为“松野节”的本质真相也将在游戏中多次出现（“松野节”？那是什么东西），可能会出现灰暗的故事情节。当然有松野坐镇，我毫不怀疑肯定有同伴会牺牲……这位大爷杀人从来是不眨眼的。

NAMCO50周年庆

6月1日，日本老牌游戏厂商NAMCO举行了创社50周年庆典。NAMCO创办人中村雅哉，以及美国、欧洲与上海等各分社干部一同致词，日本前首相森喜朗以及SCE社长久多良木健等人也应邀出席。

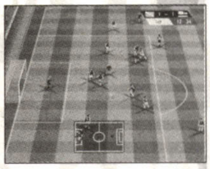
NAMCO的前身，是由创办人中村雅哉所设立的“中村制作所（Nakamura Seisakujo）”，NAMCO即为中村公司（Naka Mura Coporation）所演变而来的名称，创办于1955年6月1日，1971年起开始使用“NAMCO”为商标，并于1974年投入电子游戏市场。时至今日，NAMCO已经成为日本举足轻重的游戏商之一，旗下的《小精灵》、《铁拳》系列、《灵魂力量》、《山脊赛车》、《传说》系列、《异度》系列、《皇牌空战》……等等无数名作必将令这家公司继续迎来下一个辉煌的50年。

Sammy与SEGA合并

5月20日Sammy与SEGA宣布成立控股公司，并宣布2004年10月两家公司将合并成新会社“SEGA SAMMY HOLDINGS”之后，日前两会社又公布了新公司的全新标志，据悉新会社将活用SAMMY在柏青哥游艺机等方面积累的资金用于SEGA的游戏开发。统合后新会社总计营业额将超过4000亿日元，超过KONAMI成为日本第一游戏软件开发商。

WE8发售日决定

PS2上最强足球游戏WE系列的新作WE8已经确定了发售日：2004年8月5日。



此次的WE新追加的主要内容有：1.增加了大量俱乐部球队，在WE8里登场的球队连国家队在内超过了200支。2.ML联赛里加入成长数值上升和衰老数值下降的设定，球员退役成为可能；3.追加了主罚间接任意球的要素，可以进行2人间的战术任意球配合；4.将在赛场上出现裁判，并追加裁判记忆设定，如A对B犯规，那裁判可能只会对A口头警告，但若A再对B犯规则会直接红牌。同理，如B对A进行报复性犯规，裁判可能对双方各出示黄红牌，比赛中球员的球衣也会出现磨损、肮脏状况等；5.EDIT模式中可编辑联盟和各项赛事的名字；6.将在游戏里出现日本国奥队，可能有奥运预选赛的设定；7. 追加犯规动作和被犯规后的反应动作，如在有争议性的判罚出现时，某些选手会和裁判进行交涉，双方队员甚至可能发生冲突（群殴？少林足球？），裁判也可能根据场上形势的变化而改变判罚的倾向和力度；8. 盘带增加许多全新动作，“人球分过”等技巧成为可能；

我感觉，WE系列的操作好像一代比一代复杂……

《GT赛车4》是PS2上最后一作

日前在某欧洲游戏网站一篇对《GT赛车4》制作人山内一典的专访报导中，山内表示，GT4将是GT系列在PS2上发售的最后一作，将“充分发掘出PS2的机能，制作完美的GT赛车游戏”云云。在E3上以极强游戏画面震撼了业界的GT4，难道将真的成为PS2上的收山之作吗？

传说新作《重生传说》图片更新

NAMCO即将在PS2上面发售的“传说”系列新作《重生传说》，日前发布了新图片，大家来欣赏一下。

故事发生在称为“Karegear”的世界，这里有人类外表的“Huma”与兽人外表的“Gajema”两个种族。在遥远的古代，Huma族曾意图控制与Gajema族，并因此激怒了圣兽之王Gellogus，引发了被称为“圣战”的战争，圣战之后Gellogus也被封印了起来。

又经过了漫长的时间，Huma与Gajema两族已和平共处。《重生传说》的故事就发生在这个世界，主角是北方村落出身，沉默寡言的Huma族青年“Vaguelljung”，曾因过去所发生的某事件而封闭了自己的心灵……

另外，NGC上的《仙乐传说》也已确定移植到PS2。

电玩监督台

“……真的没问题？”走在夜晚的寂静街道，fei 不时担心的左顾右盼。

“放心吧，没有想像的那么难说话，”×君在前面领路，手里的电筒光柱晃来晃去。

“可是……”

“又不是洪水猛兽，你以为他会吃了你吗？”

“但你别忘记我们是去做什么的啊。”

“没事没事……”×君试图稳定同伴的情绪，“跟你说，我去他那里都是像兄弟一样的。”

“是吗？”fei 不信任的看着×君脚上的崭新跑鞋。

“找我？”对方的眼神闪烁着光芒，“呵呵，你还真够胆哪……”

“我知道要从一个电玩店老板口里套话是很不容易的，”fei 回答，“不过我相信你会理解我们的正义事业对吧？”

“别想得那么简单！”

“记得×××酒楼的菜不错……”fei 喃喃自语。

“您说什么？”对方的眼睛在黑夜里亮了起来。

---

fei:先管别的事吧……做个小专题采访

神样:采访，采访什么……？

fei:电玩店~黑幕~

神样:哟，我们都是好人啊，都像我一样……

fei:把你知道的都说出来。

神样:都是好人啊，还有什么说的。黑一点就是收些旧机器改成翻新就行了啊……没啥大不了的，我都常做。

fei:说得真轻松……

神样:大点儿的地方都不会做假，当然，商人当然也要赚钱的……

fei:是什么时候涉足这一行业的?

神样:85 年开始玩游戏，2001 年玩游戏终于有点成绩吧……至于开店，去年年初的事。

fei:去年，也就是 2003 年初对吧，那时你的利润主要集中在什么地方?

神样:年初还算正常营业吧(主机占主业)，下半年翻新机就占大头了。年初刚过了年，包里都有钱，当然买新机的多，不过去年年初主机还未怎么降价，所以也影响了一部分销量(价格差不多在 1800 元左右)，至于游戏碟基本的利润都差不多在 2 元以上吧……

fei:你那里新机比例是多少?

神样:8:2 吧……不过有些店这个数字应该倒过来写，这主要与店的规模有一定关系，如果是小店的话肯定翻新机多，如果开店时间久或是有一定知名度的话，肯定来买新机的人多……不过即便是我们这里说的新机，也往往是早在广州那边源头就已经做了翻新的了。

fei:就是说其实真正意义的新机，几乎是看不到的了?

神样:39001 应该说是 PS2 里最好的，不过要找新机几乎已经不可能了。现在市面上最流行的机器是 5 字头的，基本上没人翻新，不要把老板当成洪水猛兽。

fei:你们一般朝顾客推荐什么机种?

神样:50001 型，50006 型。不过说来我们自己都比较讨厌 5 字头的机器……直读太差，回炉是常有的事。这两款是目前的主流，但并不是最好。另外 5 字头的光头现在也换成了塑料的了，SONY 为了成本的降价关键吧。

fei:顾客来了，说要买新机，你们会直接把新机给他么?还是看对方啥都不懂就塞翻新的过去了?

神样：卖新机还是翻新要看价钱的……看过博凯利的广告吧，那不就叫蒙人嘛?那么便宜的价格还会保证质量?最近电玩杂志不少广告都是如此，这是为了竞争的缘故吧。现在做翻新机的店故意来压低价格来争取买主，而有些看了杂志的人以为这价格合理，一到店里就直接给你报多少钱，如果按此价格卖的话肯定本钱都不够，不卖翻新的还卖什么？前段时间香港那边降价，好像才 1200 元，那时好多人来我这儿问降了没有，但这是香港的行货价格啊，进来还要通过广州一手，价格过来肯定又是不一样的了。

fei:继续……

神样:A:GBASP 的迅速普及导致市场上 GBA 淘汰品越来越多;B：各游戏店竞争特别厉害，JS 为追求利润大利润而大量使用翻新机以次充新;C:游戏玩家为追求些许便宜而去追求更便宜的商店。这是我以前总结的关于目前翻新机出现这么多的原因……当然这原因 PS2 照样适用。

fei:你准备说自己是清白的么?

神样:好多人都这样问的……

fei:所以我便顺应民意的问了……

神样：罪不在玩家吧……这都是市场竞争自己造成这样的。另外，说说翻新机，我这里除从广州进的货以外，也常常在各个店里去搜一些旧机，报废了的也行，最多也就 800 元左右，该换的就换，不过光头一般不可能换新的……在全部打理出来后，总成本价格 1100 元以下，这时以翻新价格卖出，利润一般是在 300 以上。所以现在很多人宁愿做翻新的，卖一个新机利润再高也不过 100 元，还要随时担心这儿，那儿的出问题(特别是现在的 5 字头机器)，而翻新机就算出问题的话换个部件也要不了几钱……刚才说翻新机是在主机降价前的价，当时主机价格在 1600 元左右，不过翻新机价格在 1450 元左右……因为价格竞争非常激烈，并且市场不规范，所以只是新机的话利润并不是很高，甚至于有些地方在主机上根本不赚钱，只有靠相关产品和配件，换一个原柄下来可以捞好几十的。

fei:唔，继续吧。具体来说，遇到哪些情况，你，或者你的同行会下狠手?

神样:价格讲得太低了，我一忍再忍到实在不能再忍的情况下……不过这只是我，我的同行不一样了，看情况吧。老规矩是菜鸟者必杀之。

fei:主机一般来说容易做假的是哪些机种，哪些部位，又是有什么迹象呢?

神样:39001 因为市场需求最大，所以也是最多做假的机种吧……一般来说，收回旧机器后，换直读，换光头，清洗主板，打扫(或换外壳)，贴一些防伪标志什么的，能做的东西多了。

fei:如何令顾客相信呢?

神样：呵呵……上期你们就说过了，开机画面啊，那个什么封条啊。把一个主机板子上的一个块子下了再重新焊上去后就有开机画面了……(那个块子我虽认识，不过也不知道叫什么名字)至于封条，主机和包装上的编码重新贴过就行。

fei:比较可靠的买到新机的办法是什么?

神样:第一是首先要相信便宜没好货;第二则要找一家有信誉的店;第三找一个比较懂行的朋友一起去;第四不要试图买一些市面上已经没有了的机器(如 39001 型等等)，还有不要相信所谓的开机画面和主机编码什么的……改好后再试一下 D9 的游戏碟和 DVD 影碟，要用金手指的话也试试，有些直读不支持金手指的。

fei:不过上次有说过改直读的时候很容易偷梁换柱?

神样:这个看着改就行了，如果下你光头的话那肯定要找他扯皮的……改机只动主板的，动别的地方都有换货的可能。

fei:游戏盘方面，似乎利润近来没有那么大了?

神样:是啊，现在 D 版碟也就 5 元一张……如果是批发的话价格才 4 元。以前高一些，不过对于批发来说高不了多少。新碟的话可以价格要的高一些，因为第一批货本来比较少，再加上俏吧……CD 版的不错，一般都自己刻，中国的足球玩家也是挺多的。

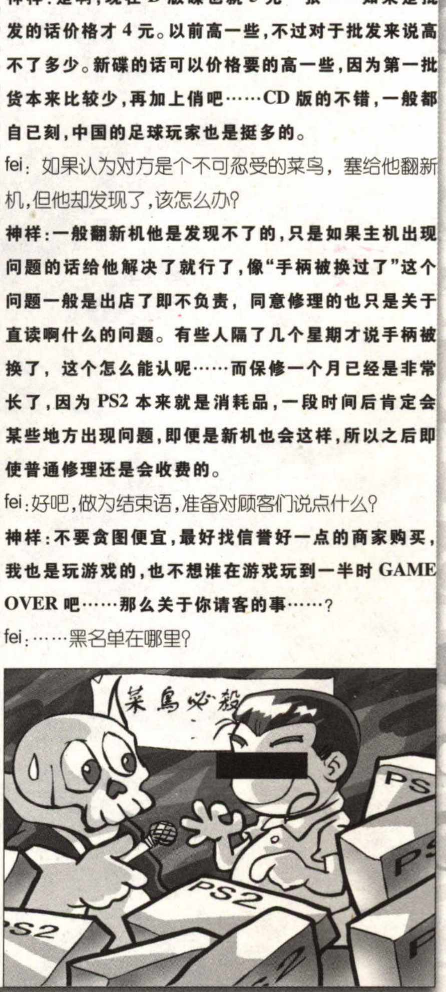
fei：如果认为对方是个不可忍受的菜鸟，塞给他翻新机，但他却发现了，该怎么办?

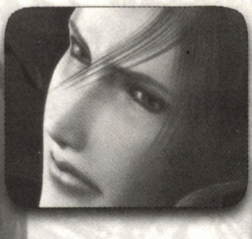
神样:一般翻新机他是发现不了的，只是如果主机出现问题的话给他解决了就行了，像“手柄被换过了”这个问题一般是出店了即不负责，同意修理的也只是关于直读啊什么的问题。有些人隔了几个星期才说手柄被换了，这个怎么能认呢……而保修一个月已经是非常长了，因为 PS2 本来就是消耗品，一段时间后肯定会某些地方出现问题，即便是新机也会这样，所以之后即使普通修理还是会收费的。

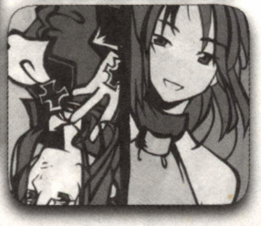
fei:好吧，做为结束语，准备对顾客们说点什么?

神样:不要贪图便宜，最好找信誉好一点的商家购买，我也是玩游戏的，也不想谁在游戏玩到一半时 GAME OVER 吧……那么关于你请客的事……?

fei:……黑名单在哪里?







平心而论，《影之心 2》是个相当恶搞的游戏，这一点在上期杂志上已经做了介绍（啥?你没看到?回头去翻……），但似乎很少有人注意到该游戏的音乐，这款看上去不是很出名的游戏居然也汇聚了几个重量级的游戏界音乐人，下面就让我们来看看……

弘田佳孝，1971 年 9 月 1 日出生于京都市伏见区，18 岁时来到了东京，以在酒吧饭店等地弹贝司和替人谱写录音用的乐谱谋生，白天则在某学校工作。正是在这个时候他认识了当时在该校学习的光田康典，二人大有相见恨晚之意，从此便经常在一起聊音乐，并成为极为亲密的朋友。

之后，光田进入了 SQUARE，从此踏上"神"级游戏音乐人的道路（关于光田康典，在 5 月号上介绍他的专辑《sailing to the world》时说过，这次就不重复光田的简历了），而弘田则搞起了乐队，还做过噪音、技术类型的 DJ，很逍遥的在全日本周游，并以各种各样的名字推出了许多唱片。再往后，弘田也受到 SQUARE 的邀请，开始替游戏做效果音，正式成为"游戏界人士"。

弘田佳孝的主要作品有：在描写多重人格同性恋的喜剧电影《もうひとりじゃない》（主演：佐伯日菜子）中担任音乐制作；在捷克动画片《木偶》中担任音乐制作；在 CD 广播剧《街头霸王 ZERO3》、《生化危机 2~小逃亡者雪莉》、《生化危机 2~活着的女间谍·艾达》中担任解说；为游戏作曲的作品有 N64 的《爆炸弹人 2》，DC 的《索尼克 Shuffle》，NEOGEO 的《ファーゼライ！》和《Dive·Alert》，PS2 的《影之心》、《影之心 2》。另外还在 FF7、8、9 和《时空之轮》和《穿越时空》当中担任音效制作。

另一个作曲者伊藤贤治，于 1968 年 7 月 5 日生于东京都板桥地方，也是在该市某音乐专科学校毕业（又是东京，我开始怀疑这三人是否都在同一所学校）。他本人最初对游戏并没有什么了解，尤其对当年的 FC 主机那种简单粗陋的效果音持反感态度，直到接触到《DQ3》，此游戏中的音乐令伊藤觉得："游戏音乐也可以传诸后世！"（老实说我没有玩过 DQ3，所以无法想像可以让一个反感者一瞬间转变成铁杆支持者的 FC 音乐会是什么样……）之后他四处奔波求职，最终找到了 SQUARE（又是 SQUARE……），负责接待考核的就是植松伸夫（又是植松伸夫……）。伊藤贤治的"发迹"是从《SAGA2 秘宝传说》开始的，当时植松伸夫中途因 FF4 的音乐制作而退出该项目，伊藤成功地顶替了植松，并逐渐成为 SAGA 系列音乐制作的核心人物，并和光田康典一起负责了 FF5 的音乐制作，此后也在《圣剑传说》等游戏里充分展示了自己的才华。

最后一个，就是光田康典了……如何，这套阵容还是意想不到的豪华吧？不用多废话了，让我们欣赏这三颗明星的表演吧~

影之心·2音乐精选集

三星合璧

目录：

1. 圣魔の泉 I
2. *Astaroth*
3. *The Fate*
4. *~ICARO AGAIN*
5. *Old Smudged Map*
6. *Memories Of Melodies*
7. 夕暮れの街
8. *Call Back From Jesus - Mysterious Monastery -*
9. *Dear, My Dressmaker*
10. *Anastasia -Going Her Way-*
11. *Anastasia*
12. *Spirtualization*
13. *Sadness Mood*
14. *Veronica Vera*
15. 过去
16. 犬神の里
17. *ICARO - piano arrangement -*
18. *Kallen*
19. 月恋花

姓名:**youko**
性别:女
年龄:**24**
身份:爽朗的兼职封面作者

fei:喂喂,youko。

youko:啊?

fei:去梳妆打扮一下,一会给你做个访谈。

youko:啊????

fei:不要"啊"了……

youko:5555……人家最怕这个啦!我说话不动脑子,都不明白自己在说什么,估计别人也听不懂!

fei:……不要谦虚了啦……

youko:好吧,知道了。不过希望不要问到我从事的工作上的问题,呵呵……不想给公司抹黑啦!

fei:你有自信一点好不好啊姐姐……

youko:呵呵……我这个人一向思维混乱,说话前言不搭后语的,你这个访谈可能要费很多力气哦!

fei:(终于说服了,擦汗)请先对自己做个自我介绍。

youko:我的名字你知道就不用说啦!呵呵(不知道的请去目录扉页看封面作者名字)……2个月以后就是我的25岁生日,我是狮子座的哦!

fei:你的工作呢?

youko:我现在从事的是游戏美术设计工作,主要是负责2D方面的工作!

fei:是什么时候开始喜欢画画的(越来越觉得自己像在审问)?

youko:画画呀!从幼儿园开始我画画就在班里算不错的(fei:幼儿园的时候我也很强喔……),但是没有到喜欢的地步,我正式学习绘画是我上高中的时候,我上的是美术职业高中。但是我真正喜欢上的不是通常意义上的绘画,而是漫画,我是因为想画漫画才去考美术职业高中的,主要是想从基础开始学习绘画,从而为我画漫画来打基础!

fei:呵呵,漫画?好东西啊,是什么时候喜欢上的?

youko:我是从初中开始就喜欢上漫画的,但是当时只是模仿人家的画而已,没有学过任何绘画基础。

fei:大家那时候都一样的啦。

youko:后来上了美术高中以后,由于我学习一向不好,我父母希望我能考上大学,所以禁止我看漫画和画漫画,但是我还是会偷偷的画一些。由于家里的极端反对我几乎放弃了画漫画,考上大学以后我就专心的去学广告了。

fei:为什么要放弃呢……之后怎样?

youko:虽然我喜欢画漫画,但是靠画漫画根本没法养活自己,更何况我家的经济情况很不好。毕业以后找想找个做广告的工作,谁想这种工作这样难找,人家不是嫌你是个女的,就是嫌你没工作经验,而且我看起来就不象个精明能干的人。我就这样处处碰壁的四处找工作,失业了快半年才找到个小广告公司,专门负责给人做打杂的工作,结果3个月的试用期一满我就被开除了,当时的心情别提多难受了!

fei:……握手啊……要不要手帕(左顾右盼,试图转换气氛)……

youko:后来我还是不停的找工作,我决心一定要做我喜欢和擅长的工作,终于有一家游戏公司肯要我,我就一直在这家游戏公司工作到现在。

fei:喔,在游戏公司的话,练笔机会该很多啊。

youko:虽然在游戏公司工作了3年多,但是我做的工作基本上都跟人物设定毫无关系,几乎不需要动笔画画的。由于工作比较枯燥我就迷上了网络游戏,现在想想还真是荒废青春呀!后来我到了火神CG论坛,在火神认识了很多志同道合的朋友,我才开始学习画CG。呵呵……到目前为止我学习CG才1年,还有很多东西都不会,还要继续努力学习呀!

fei:不用那么谦虚……OK,来谈谈你为我们画的东西吧,5、6月号的游戏日封面都是你画的,6月号的评价尤其很高,有何感想?

youko:关于这次的封面呀!呵呵……主要还是编辑要求的高呀!呵呵……还有就是我比较擅长画6月号这种风格!制作上,我都是全电脑制作,呵呵……是无纸作画,由于本人十分懒惰,目前已经完全不用纸张画画了。我是先在Photoshop里用喷笔画草稿,然后在Painter里用铅笔描线,再用水彩上色的。

fei:那,评价一下自己这两个作品?

youko:我觉得还是学艺不精,技术不到家呀!呵呵……还要多多努力的!我给自己做了规定,至少要画100张CG才能出师的,不过我实在是个非常懒惰的人,都画了1年了总共的作品还没超过10张画,惭愧呀……

fei:看来至少还要10年嘛……那你自己以后有什么希望,说说看?

youko:我以后的希望,希望能自己以后能从事人物设定方面的工作,希望自己的绘画功力有所提高,希望自己有朝一日能成为漫画作家!呵呵……我打算用40年来达成我成为漫画作家的理想,不知道有没有希望,不过我会一直努力的!

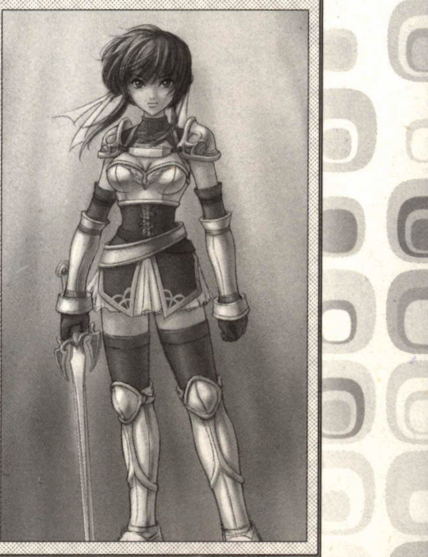
fei:哈哈,希望你早日成功啊。对上几次的合作还满意吧?

youko:你们这帮编辑,呵呵……都是一群很敬业,很有活力的小伙子哦!(fei:你这么说不会让自己觉得很沧桑吗?)呵呵……跟你们合作让我感觉很开心!

fei:嗯哪,也希望以后合作愉快啊~

《游戏日》5月号封面

《游戏日》6月号封面



DRAGON

◆《幻想水浒传 4》离发售越来越近了，好期待！虽然换了制作人，但是 3 代还在我这个"幻水谜"可以接受得范畴之内。希望这次能带来更多的惊喜！

◆"小神游"=GBA，她的发售是否能说明，今后我们就可以买到正式引进版的中文游戏呢？希望能都保证一定的上市速度，这样掌机市场说不定能再掀一次热潮。

◆欧洲杯开幕了，东道主葡萄牙首战 1:2 不敌希腊。首先恭祝雷哈格尔的成功，其次仍然对葡萄牙的欧洲技术流抱有信心，就算他最终小组没有出现，也是如此！欧洲足球要有特色，葡萄牙的一道风景，不能消亡！

◆因为工作的关系，这段时间没怎么碰游戏，竟然没感觉"手痒"！！?？这是比较奇怪的事情。想当初就算高考前，我也还必须要每天两小时玩游戏呢。难道我病了？

◆"X 档案"第九季看完了，这个长达 202 集、在美国上映了 9 年的剧集，我竟然没用半年就通吃的两遍。看来我也是个"怀疑主义者"，"一切尚未定论"~估计也是我的座右铭。

◆近期成都阴雨连绵，气温很是爽快，感觉夏天好像没来就走了！写到这里，才想起来成都的夏天是 6 月底开始的，看来我还是一个北方人。慢慢锤炼吧~

◆上期我们编辑部几个编辑一起制作的《资本之鹰》从读者调查表来反馈，还是得到了一些认同！但 4 分居多（5 分为最高！），恩，我们还没有尽善尽美，这一点上看出了明显的问题！这里要感谢所有的热心读者，没有你们，我们就像没有灯塔的归船一样，找不到理想的方向。

◆E3 走了，也预示着"东京电玩展"快来了！想看到新的东西，而不都是"续作"！这几年游戏厂商的拓展能力，真的不如以前了，这也是全球经济萧条的大环境造成的吧~

◆快到自己 28 的生日了。看看远在北京的朋友们，不是事业有成，就是在创建家庭。感觉上有些落寞~幸好前几天一次联系中，诸君称很羡慕我还在自己感兴趣的舞台上驰骋……顿觉信心百倍！

◆我们的美编桌子上新添加了一个超大的仙人球（不是摆设，是真家伙！），忍不住去试试，结果被扎得"很爽"！人有时候就是这样，尤其是一定岁数以后，不亲自尝试一下是不愿下定论的，哪怕是拼着"血泪横流"。

◆《亚瑟王》要上映了，既然《特洛伊》北美票房很垃圾，但是对今年的三部超大史实片还是信心百倍！有《亚瑟王》和《亚力山大》，我想应该可以获得不错的票房。

◆"清华同方"是我这一年一直在用的笔记本电脑，上周不小心打翻了水杯，本以为她就此拜拜了~没想到，4 小时后战战兢兢的开机……竟然一切正常！今年不是我人品好，就是清华同方人品好！那可是一大杯水呀。

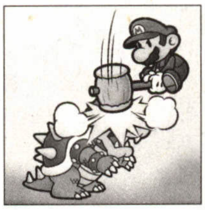
◆左手手腕被不知名的××咬了一个大包！真的很大，而且是两个"牙印"，不疼不痒的很奇怪。打扫屋子的正事，本刊完成后立即去做，顺便找找"凶手"。

DRAGON **信箱**:*xuhl@cbigroup.comq*

短笛

本月无太过特别的事情，唯一比较遗憾的是 fei 过生日那天没能坚持到最后，席至半晌我就不得不提早撤退，连蛋糕都没砸上一块……下次绝对不能再让这种事情发生，决不留下这种遗憾……

这次作完"马里奥 VS 大金刚"的攻略后忽然间觉得现在对动作游戏有一种莫名的渴望，特别是那些现在看来几乎可以用不堪入目来形容其画面的那些 FC 上的老动作游戏，回过头来看看现在，才发现那种类型，那种乐趣好像已经消失到没有踪影……纵使现在的机能越发强劲、制作人员越发奇思妙想的超强创意也……这算是一种损失么……



短笛信箱:*zhan-fan@cbigroup.com*

牛蛙

7 月 15 日
还有一个月了……
还有一个月……
有一个月……
一个月……
一个……
一……
……

最近在游戏方面关心的事情只有一个，那就是女神新作 DIGITAL DEVIL SAGA 将于 7 月 15 日正式发售。现在是万事俱备，只等 7 月 15 日一天一天的靠近了。

上个月 FEI 过 24 岁生日（什么，不死族的也有生日？），在这里祝他又老了一岁（哈哈，我可比你年轻哦）。

星辰

月初参加了 fei 的生日 PARTY，虽然他好像应该是上个月就完生日了……不过既然有白吃白喝外加"蛋糕大战"的机会，当然不能够错过啦！！另外还有个原因，就是去看和 fei 同月同日生的"某她"，活活~~吃饭饭后又和众人前往 KTV 腐败，发觉歌技退步好多，看来两年多未曾涉足 KTV 就是不行了啊！

本月重头戏当然是《机战 MX》了，不过身为究极机战 FANS 的我这次有些对不起广大机战迷了……原因是在《机战 MX》上市之后，星辰居然还沉浸在某恋爱游戏中……这个，一定会好好反省的。不过话说回来，这个叫作《公主假日》的恋爱游戏真的非常不错，绝对是今年难得一见的高水准美少女游戏！即使身为机战死忠的星辰也难以抵挡这群美女的诱惑啊！！再加上星野琉璃的声优南央美小姐为游戏中的角色配音，如果不达成全图鉴、全音乐、全动画收集怎么可以罢手?！

关于《机战 MX》，星辰就不多说了，FAMI 通金殿堂的评价绝对不是浪得虚名！剧情、画面都强悍得一塌糊涂！！至于《机战 MX》的攻略，最强的当然是在《游戏日》上啦！哈哈哈~~另外本期还附送了一本机战 MX 原创剧情小说和极限研究的小册子，大家千万不要忘记索取哦！！

最后，再作一个预告，6 月 24 日，万众期待的《J 联盟创造球会 04》就将发售，作为"SUPER 球会迷"的星辰同样会在下期给大家奉献《J 联盟创造球会 04》的完全攻略。请大家锁定下一期《游戏日》，最强的球会攻略，敬请期待……

星辰信箱:*zhoubo@cbigroup.com*

CLOUD

■偶然间在网上看见了一张来自 PC 游戏《止疼药（PAINKILLER）》的场景截图，惊异地发现竟然和著名电影《石破天惊（THE ROCK 勇闯夺命岛）》的浴室枪战场景一样，特放出图片与读者共享。

■从老爸那里得知成都和家乡的城市开通了一辆直达车，真是不错，过年的话，也许可以不用从北京换车了，幸福 ing。

CLOUD **信箱** *zhengzx@cbigroup.com*

fei

欧洲杯啊欧洲杯啊……编辑部最忙的时候欧洲杯就这样开始了……管他呢，工作要做球也要看！晚上瞪着通红的眼睛看到 5 点，白天 9 点继续上班……不行，这样要死人的……看来这次的欧洲杯，不能像以前当学生那样每场不落了……呜呜……

不过始终认为比赛过程才是最重要的，看到一场精彩比赛的兴奋心情绝对可以抵消自己心爱的球队落败的沮丧（当然可能是因为我自己是个典型的中立派，虽然因为比较支持国米的原因也有点倾向意大利）！打这段文字的几小时前刚看完法国终场前奇迹逆转英格兰的那场，目前还在兴奋中……

由于过生日时正值杂志繁忙之时，于是众人要求之下把生日聚会拖到了本月，结果这帮家伙全来灌我的酒……不要啊，我不会喝酒啊……那边不是还有个和我同一天生日的吗（众人："你丫还好意思说，人家是女孩子耶！"）?！一顿饭没吃什么，吐倒吐了三次，算你们狠……

前几天在看朋友重温《钟楼 3》，虽然游戏女主角还是丑的一如既往，对那些取材于现实的杀人狂倒是有了兴趣——跟着就收到了一篇关于英国传奇罪犯"开膛手杰克"的很强的稿子——没错，就是右边那页的"伦敦 1888"，而且作者居然还是个 MM（上期的"雁出塞北"也就算了，连开膛手这种题材也是写得文采飞扬）~现在的女作者也真是越来越强了，不要以为还是以前只会叫"斯科尔好酷"的那种了哦。

fei **信箱**:*fuxf@cbigroup.com*

伦敦1888
永不结束的故事

文·菜菜子

这是一部没有结局的悬疑电影：睿智的探员将永远在最终谜题前苦思冥想，通往真相之门将永远找不到绝对适合的钥匙，千头万绪的细节将永远等待能将它们完美联系起来的时刻，而得意洋洋的罪犯将永远隐没在巨大迷宫的一角，直到他在等待被揭穿的宿命中衰老死去，化为一摊枯骨，一个传说，一个恒久的谜。

一个多世纪已经过去，伴随着原始资料的佚失，层出不穷的疑点，和百年间无数由个人加诸其上的所谓"事实"，1888年8月和11月间发生于伦敦的"开膛手杰克"案早已失去了其本来面貌。并且从一个困扰了西方世界许久的经典谜题，随着时间的流逝而脱胎为一个乱花撩眼的寻宝游戏，它的影响也早已超出了一个连续杀人案的范畴。

包围着它的重重谜团，令多少后人痴迷，从而不懈的追踪着开膛手远去的足迹，试图给这个惊心动魄的故事写一个完美的结局。然而对旧问题的思考，对新线索的质疑，却往往带来更多无法自圆其说的矛盾。以至事到如今，所有"结案报告"都仍然停留在假说的地步，真相依旧云深不知处。这个连续杀人案及其调查过程，以及随后一个世纪间的反复研究，本身就是一段曲折难解的历史。

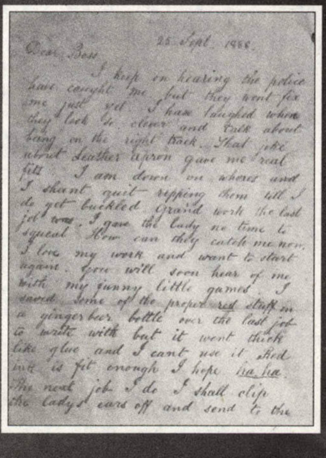
逆时间的洪流而上，让我们回到十九世纪吧。

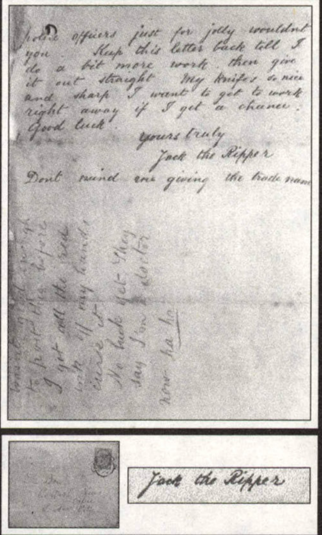
那是一个破坏与建立的时代。欧洲在一百年间完成了由农业社会向工业社会的转变，马尔萨斯预言中的第一次人口爆炸开始，急剧的城市化与工业化使本来就存在的社会矛盾更加尖锐。

大都市飞速发展，却往往不具备容纳众多人口的基础设施。当十个英国人里就有九个居住在城市时，其中的七个却必须蜷缩在没有下水道，没有街道清扫，流行病极易蔓延，贫困而拥挤的环境中。而聚集了大量移民和赤贫者的伦敦东区(East End)则在当时作家笔下成为苦难的集中写照。面对这种景象，一些学者认为城市意味着传统社会行为的毁灭、宗教的消失和秩序不再存在的危险。

开膛手杰克大约诞生于1840－1860年的二十年间，生活于维多利亚时代中后期。他并不是有记载的第一个连环杀手(serial killer)，但却是第一个出现在大都市的罪犯。当时民众已普遍具备基本的文化知识和读写能力。而整整一个世纪的自由主义浪潮带来的出版自由和言论自由，使得新闻报道开始拥有强大的社会影响力；加上1888年前后的英国政坛正处于激烈的党派斗争中，这个震撼性案件也难逃被利用的命运。公众媒体、民间传言和政治家的推波助澜，使得凶手名噪一时。

"开膛手杰克"这个绰号，来自一封据说是凶手本人写给伦敦中央新闻社(Central News)的挑衅信。写信人使用红色墨水，言辞傲慢，笔迹刚劲，并署名"Jack the Ripper"。尽管当时的警察与此后的研究者们对于信件的真伪皆表示不同程度的怀疑，但这个称号却通过报纸的大肆宣传不胫而走。虽然凶手还有"白教堂杀手"和"皮革围裙"等其他称呼，但他终以"开膛手"之名流传后世。


25 Sept 1888.
Dear Boss
I keep on hearing the police have caught me but they wont fix me just yet. I have laughed when they look so clever and talk about being on the right track. That joke about Leather Apron gave me real fits. I am down on whores and I shant quit ripping them till I do get buckled. Grand work the last job was. I gave the lady no time to squeal. How can they catch me now. I love my work and want to start again. You will soon hear of me with my funny little games. I saved some of the proper red stuff in a ginger beer bottle over the last job to write with but it went thick like glue and I cant use it. Red ink is fit enough I hope ha ha. The next job I do I shall clip the ladys ears off and send to the


police officers just for jolly wouldnt you. Keep this letter back till I do a bit more work, then give it out straight. My knifes so nice and sharp I want to get to work right away if I get a chance. Good luck.
Yours truly
Jack the Ripper
Dont mind me giving the trade name

Jack the Ripper

●开膛手的第一封信。由上往下依次是：信件正面、信件背面、信封、签名。

一切都开始于1888年8月7日。伦敦仍然没有从前一天的假日气氛和各种庆祝爱丁堡公爵四十四岁诞辰的热闹活动中清醒过来。人们对风琴独奏、军乐队表演、盛大的烟花晚会回味无穷，对曼妙的芭蕾舞剧、滑稽的黑脸歌舞团和杜莎夫人蜡像馆里毛骨悚然的恐怖屋恋恋不舍。从上流社会的一掷千金到平民百姓几个便士的短暂享受，每个人都有寻欢作乐的权力。

玛莎·塔布兰(Martha Tabram)就在这一天深夜，身中三十九刀，静悄悄的横尸东区白教堂附近一条暗巷里，其中的九下划过她的咽喉。虽然罪犯手段非比寻常，但狂欢余波仍然掩盖了人们的注意。毕竟她只是个年近四十，酗酒成性的暗娼，这个世界上最卑微的生命之一。

二十多天之后，1888年8月31日凌晨3点45分，警察康斯坦布尔正在白教堂附近巡逻，忽然一个惊恐万状的码头工人冲出街角，语不成句的告诉他在不远的货栈处有一具倒毙于血泊中的女尸。当天中午死者的身份得到确认：她名叫玛丽－安·尼古拉斯(Mary Ann

Nichols），四十三岁，本是漆匠的妻子，因为被丈夫遗弃而成了妓女。留存下来的验尸报告惨不忍睹：脸部严重瘀伤，部分门牙脱落，颈部和下腹被六到八寸之轻薄利刃剖开，肠子被拉出腹腔外。

在警方开始将此案与 8 月 7 日的那一桩联系起来之前，各大报纸便先行一步，针对凶手罕见的残暴行为大作文章，并且将两案合称“白教堂连续谋杀事件”。报道如同重磅炮弹落下，玛丽·安·尼古拉斯之死传遍全国，伦敦更是人人自危：妇女在晚间不敢外出，居民自组巡逻队，警方也派出了更多的便衣侦探。人们希望在采取这些紧急措施之后，能够阻止凶手再度作案。

然而在 9 月 8 日，妓女安妮·查普曼（Annie Chapman）残缺不全的尸体被一名老车夫发现。同样的剖腹手法和凶器，证明罪犯丝毫没有停止的意思。苏格兰场此时已是如临大敌，出动了大量警力投入调查。然而，当时侦探手段还相当落后，唯一可以使凶杀罪名成立的方法，是将凶手当场抓获，或者令嫌犯招供。因此警方在搜集证据以及对犯案手法的研究方面显得极为无知。

直到近代，才有犯罪学家根据史料完整的推断出开膛手杀人的具体过程，许多细节无疑为了解凶手本人提供了上好的情报：

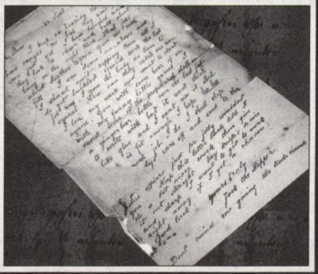
罪犯肯定是伪装成嫖客接近这些妓女；在谈好“生意”后，女人便开始脱衣服。此时她的双手被自己的裙裾或者袖子牵制，处于无法防御的状态，凶手趁机立刻割破受害人的咽喉，并且牢牢勒住她，直到受害者因为失血过多而昏迷。人们普遍认为罪犯应该是在妓女俯下上身时从后面袭击她，但这样不仅很难一下割断喉咙，而且妇女宽大的裙撑也会阻碍他准确得手。如果一次不能成功，难免就会引发搏斗和求救的喊声。而事实上开膛手作案干净利落，第三名死者查普曼的尸体距离一栋廉价公寓的篱笆不足 100 码，而且在尸体被发现前一小时还有人看见她在街上游荡，结果转眼就一命呜呼，附近也没有任何人察觉到动静。

死者脑后没有擦伤，证明凶手不是简单松手任凭她倒下，而是将其平放在地上的。然后，他再次完全割断她的咽喉，一般是从死者的右边切开脖子的左侧，这样血便不会向他的身上喷溅，然后再进行其他的肢解和分割。基本上每一次他都带走了死者尸体的一部分，这种搜集“战利品”的行为是连续杀人犯共有的。

大部分给这些死者做过验尸的法医们都认为，凶手具备一定的解剖学知识，否则不可能在诸多干扰因素下迅速准确的作案。试想这都是在夜晚的户外，几乎漆黑一片的角落里发生的，而且他还必须不断留意周围的情况，时间也非常有限。如果没有灵活使用刀具的经验，一个普通人很难做到。

这个结论很快被披露出来，而第二个受害者尼古拉斯的死亡地点距离伦敦皇家医院仅仅百码之遥，警察立刻怀疑凶手的职业可能为外科医生，作案凶器也很象一把锋利精巧的手术刀。苏格兰场派遣便衣跟踪过几名当地医师，结果仍然一无所获。

就在案情胶着不前的状况下，1888 年 9 月 27 日，那封上文提到过的著名信件出现了。这一回更是惹起轩然大波，人们从未听闻还有如此大胆狂妄的凶手，“开膛手杰克”正式被定名而且在全欧洲流传开来。考虑到连环杀人犯都偏爱用自己可怕的“杰作”来吸引公众注意的倾向，开膛手或许真的写了这封信，为的是让自己更出名。但是疑点依然很多，这便与三天后的“双重事件”（Double Event）有关。



●开膛手的信件

9 月 30 日凌晨 1 点，马车夫路易发现了本案第四个牺牲者伊丽莎白·史泰德（Elizabeth Stride）的尸体。就在 200 多警察从全市匆忙赶来封锁现场，并搜查周围的街区时，一名巡警在离案发现场只有 600 米的袋形小方场（Mitre Square）竟然又发现另一具女尸——四十六岁的凯萨琳·艾道（Catherine Eddowes）。此二人仍然是妓女，但是史泰德仅仅被划破颈动脉而死，艾道却遭到剖腹，被割去左耳，面部被毁容，部份肾脏失踪。

“双重事件”令警方大为震惊，因为后遇害的艾道在午夜前因为酗酒闹事遭拘捕，马车夫发现史泰德尸体时，她才被释放。而那名找到其尸首的巡警在凌晨 1 点半还经过袋形小方场一次，没注意到任何异常——仅仅十五分钟后他再次路过，艾道不仅已死而且变得支离破碎！难以想象凶手可以在这么短的时间内，在有数百名警察包围的地方完成这一切，并且事后安然溜走，警方守候一夜仍然没找到任何可疑人物。

当天英国朝野皆动，连维多利亚女王都来亲自过问此事。下议院猛烈抨击苏格兰场办案不力，竟提出动用皇家陆军进驻伦敦维持治安；媒体也对警方大放厥词，口诛笔伐。最后女王下令由皇家陆军的查尔斯·华伦爵士（Sir Charles Warren）出面成立特别调查组，并且允许专门监控伦敦市区的都市警察局（Metropolitan Police）参与办案，因为凯萨琳·艾道的死亡地点在严格上来说不属于苏格兰场的辖区。

情况愈发复杂。

后世从华伦爵士遗留下来的笔记中得知，尽管两方警员合作愉快，但其高层之间却时有摩擦。“双重事件”之夜，在距离现场不远的古尔斯通路（Goulston Street）上，找到了凶手从艾道的围裙上撕下并用来擦拭刀子的一小块布，而旁边的砖墙上有人用粉笔写着“犹太人不应该被无端毁谤”之语。鉴于这可能是开膛手杰克的笔迹，都市警察局要求拍照。但当时东区英国人的反犹太情绪日益强烈，华伦耽心会因此激化矛盾导致冲突，断然拒绝了对方的请求，哪怕把“犹太人”遮盖起来也不行。

不过，虽然他当一个维持秩序的治安官远好过当一名侦探，可是并不意味当时媒体对他的诸多批评全部属实，譬如指责他没有悬赏捉拿凶手。其实华伦支持这样做（悬赏），他的上司内政大臣亨利·马修斯（Henry Matthews）才是真正的反对者。

●负责侦办此案的华伦爵士。

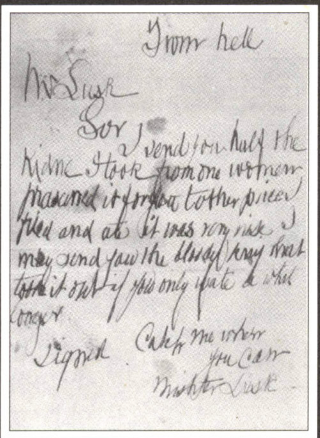
抛开顾全大局的问题，都市警察局在办案中的表现比苏格兰场要出色，他们给罪案现场作了许多素描，并为尸体拍照。尤其是稍后将谈及的最后一个死者玛丽·珍·凯利（Mary Jane Kelly），其被害手法与前几人多有不同，历来争议颇大。她也是唯一一个有现场照片的受害者，正是都市警察局不顾越权拍下了这些宝贵的证据。

10 月初，报社又收到来自开膛手杰克的一张明信片，笔迹与上一封信相同。不同的是此时人们大多开始持怀疑态度，因为卡片是在“双重事件”的次日，即 10 月 1 日才寄出的，令它的真实性大打折扣。近代发现的一些资料似乎可以证明，两次来信都是中央新闻社的某记

者的伪作。

●明信片正文　●明信片正面

最有可能是开膛手"真迹"的来信出现于10月中旬：一个小包裹被送到了东区市民自卫队队长乔治·拉斯克(George Lusk)家里，内中赫然藏着一小片人类内脏，吓得队长先生毛骨悚然。所附的字条上写着："分享给您的是从某个妇人身上切下来的肾脏，另外半边我已油炸吃掉，非常美味。不久后，我再会送您一把沾满鲜血的利刃。"署名为"来自地狱"(From Hell)。



From hell
Mr Lusk
Sor
I send you half the Kidne I took from one women prasarved it for you tother piece I fried and ate it was very nise I may send you the bloody knif that took it out if you only wate a whil longer
signed Catch me when you can
Mishter Lusk

●开膛手第三封信，最可能是真迹的一封。

经法医检查，确认这部分肾脏很可能属于凯萨琳·艾道。因为：一，她尸体中的肾脏失踪；二，在她患有酒精中毒引起的白特莱氏肾炎这一点上，两者吻合。并且纸条上的字迹也与前两封信大不相同，或许真凶亦反感有人冒充他哗众取宠，忍不住站出来正名了——由此看来或许开膛手的代号应该是"地狱"而不是"杰克"？

此后的半个多月风平浪静，直到11月9日玛丽-珍·凯莉在自己家中遇害并被房东发现。她是所有死者中最年轻的，只有二十六岁，也是唯一有固定住所者。那房间当时如同血洗：凶手切除了她的鼻耳和乳房，剥去她脸部和腹部的皮肤，其内脏散布整个卧室。最凄惨的是，他并没有象前几次那样先把被害者割喉杀死，而是活活将其肢解，作案时间大约长达两个多小时。此后，开膛手彻底销声匿迹，永远的隐入雾都茫茫人海之中。

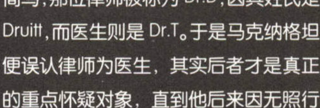
1892年，英国警方在一无所获之下正式宣布停止调查。究其失败原因，不怎么愉快的合作并非主导，关键在于侦破手法的落后和对于连续杀人案件的陌生。要知道哪怕在百年后的今天，依靠先进的心理学和犯罪学技术，要抓住连环杀手仍然是一个高难度挑战。而更加不幸的是，大量当时搜集起来的第一手案件资料都毁于二战德国飞机对伦敦市的轰炸中，仅存的一些也由于重重政治顾虑被当局封锁，直到二十世纪五十年代才解禁，譬如华伦爵士的笔记。

面对稀少而模糊的记载，现代犯罪学专家对开膛手作出的"侧写"，并不比当时详细多少：他应该是一名白种男子，身高1.75米以下，25到45岁左右，惯用右手，受过教育，穿着偏向中产阶级，拥有正规职业(谋杀皆发生于周末)，可以常常在街上闲逛而不引人注目，不排除是外国人的可能。

与华伦笔记同期开放的是一份写于1894年的案情报告，作者为伦敦治安总长梅尔维尔·马克纳格坦爵士(Sir Melville Macnaghten)。他在文中指出三名最有可能的嫌犯：一名1888年底自杀的31岁律师，一个1889年被送进精神病院的波兰裔犹太人，和一个也有精神问题的东欧移民。但在进行了详细调查后，人们普遍认为马克纳格坦爵士的推测并不正确，因为他在文中罗列的很多"证据"是错误的，甚至混淆了两个嫌犯的名字和职业。

●马克纳格坦爵士

1993年，一名犯罪记录收藏家得到了当年一个刑事记者西姆斯(G.R. Sims)的部分私人信件，其中有些来自一位叫约翰·利托查尔德(John Littlechild)的人，此人在罪案发生时是苏格兰场秘密情报部警官。他在这些日期为1913年的信件中指出，他的上司马克纳格坦爵士把那个自杀律师与一个美国医生弗朗西斯·坦布勒蒂(Dr. Francis Tumblety)搞错了。当时为怕泄密，在档案中一般采用简写，那位律师被称为Dr.D，因其姓氏是Druitt，而医生则是Dr.T。于是马克纳格坦便误认律师为医生，其实后者才是真正的重点怀疑对象，直到他后来因无照行医离开英国时，苏格兰场还曾经派遣侦探到美国继续调查。不过最终此案因为证据不足，没有正式逮捕过任何一人。



●左为警官利托查尔德，另两人分别是嫌疑犯律师Druitt和美国医生Francis。(应作者要求加上"**那个律师好帅！**")

1995年，一个美国作家针对开膛手最后一案的一些独有特征进行研究，提出凶手应当是死者玛丽-珍·凯利的同居人约瑟夫·巴内特(Joseph Barnett)。巴内特原先是个收入颇丰的鱼贩，1888年7月因盗窃被吊销执照，已经许久不必在街上抛头露面的凯利只好重操旧业，并打算和他分手。于是他先以杀害其他妓女警告凯利，最后用极其残暴的手段杀死了与其同居一年半的女友。

●嫌疑犯之三，渔夫Joseph。

著名的阿瑟·柯南道尔则借福尔摩斯之口推测开膛手是个乔装的女人。后来被添油加醋的发展为一个接生婆，有人干脆称之为"开膛手吉尔"(Jill the Ripper)[fei："啧，居然和生化里的女主角同名……"]。不过绝大多数研究者对此嗤之以鼻，视其与1993年在利物浦被发现的所谓《开膛手杰克日记》一样，可信度很小。

●嫌疑犯之四，接生婆吉尔。

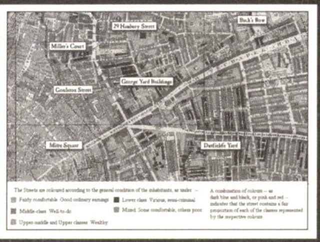
最轰动，也是近年来最流行的"皇室阴谋论"认为：此案牵扯了维多利亚女王的长孙，当时的第一王位继承人卡莱恩公爵(Duke of Clarence)。谣传他曾经与其中一名死者有染，连续杀人案即是公爵参与的共济会为掩盖此事，保护他的王位继承权所为。而白金汉宫的干预，才是最后调查失败的根本原因。

●穿共济会礼服的维多利亚女王长子和长孙卡莱恩公爵。

共济会为西方世界历史最悠久，背景最庞大，涉及无数政治黑幕的秘密结社，而英王室的内部斗争也是错综复杂，使得"皇室阴谋论"极具神秘色彩与戏剧性，风靡一时。最近的一部关于开膛手的电影《来自地狱》(From Hell)便取材于此。在影片末尾，凶手皇家御医格尔爵士和他的学生医师、苏格兰场警官和英王的高级幕僚全部"原形毕露"。这些人的身份都是共济会会员，身穿黑衣，腰挂围裙，在压抑的地底密室举行血腥的祭典。最后格尔爵士亦在共济会内部法庭遭到判决，得到应有的惩罚。

●电影《来自地狱》的剧照，左即为最后一个被害者凯莉。

这种虚实交杂，充满哥特式浪漫主义的开膛手形像，恰似百年间历经无数洗礼流传至今的一个现代神话。时势造"英雄"，他若托生现代社会，大概终将落入法网，那腥艳诡谲的外衣也会被就此剥去。然而正是这个缺少结尾的故事，才成全了开膛手经典邪神的历史形像，使得人们对他的兴趣永不会消失。



●开膛手在伦敦的作案地图。

正如王尔德所言："邪恶是好人发明的神话，用以说明某些人奇异的吸引力。"自1929年利奥纳德·马特斯(Leonard Matters)出版第一本对开膛手的研究性著作以来，他的血腥暴行引发的已不再是恐惧、憎恶，或是对不幸牺牲品的悼念，而是近乎狂热的猎奇之旅，甚至因此诞生了所谓"开膛学"和"开膛学家"(Ripperology and Ripperologist)。这到底是他的幸运？还是人类的不幸？

时间流逝，人去楼空，世间无有不灭者。唯独肉身已死的开膛手仍然活跃于游戏、电影和小说之间---身披大氅，在伦敦迷雾中来去自由，玄色礼帽下露出一个阴冷的微笑。

但那黑暗背后的影子，究竟是谁？他是医生也是屠夫，是王子也是贫民，是精明冷酷的绅士也是丧失理智的疯子，是人类也是吸血鬼、黑魔法师、不属于这个世界的怪物。他在被赋予的无数种生命中存在，他的传奇永不终结，他的迷宫大无止境，他借《来自地狱》里的格尔爵士之口说道："总有一天，人们回顾我时将感叹：'是他开创了二十世纪。'"

算起来,这应该是才语游言征文大赛的初赛最后一期。感觉四个月就像一瞬间……看看手里的稿件,实在是感慨万千，在这里多谢大家的支持——不管是被选用的还是没被选用的,希望大家继续支持我的栏目。

下期征文比赛将暂停一期,请在4次预赛中胜出的各位选手在8月15日前将新的征文寄过来,9月号上一决胜负~(本期刊登的征文结果要到下月才能出来,时间紧迫,还请诸位作者加油)。

附历次胜出者名单

4月号:0402(哈尔滨·张海滢);5月号:0404(……这人到现在还没联系，不晓得是不是陷入高考地狱了?),0407(蚌埠·卓雷雷);6月号:0408(广州·黑发),0409(天津·LUCKY59，你说用笔名那就笔名吧……)

个人觉得，那几幅画稿满可惜的,如果以彩稿登出,应该效果更好吧……希望以后可以在漫画相关栏目里合作~

编号 0413

补 课

广州 弹奏者

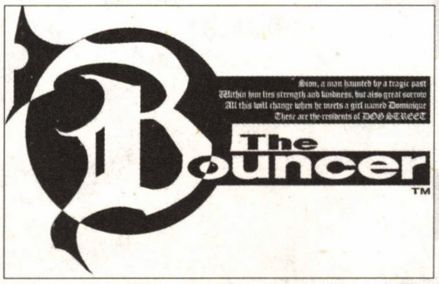
PS2首发之日,国内售价8000大元,那是少数让我们痛哭流涕自己怎么不跟李嘉诚牟其中有些直系亲属关系的时刻。当时的PS2是稀罕物,类似于《大航海》里的高级奢侈品,买不起甚至都难看见。那时候游戏都要炒到五百多块，记得更早的时候也有兄弟花过480买了DC《死亡之屋外传》,打半个小时爆机后看着碟欲哭无泪。那时候花大价钱玩的游戏每个都很用心,但比如我这样玩不起的,充其量在朋友家看看画面酸葡萄地说一句“不过如此”按捺着心中的不爽走开。对于《保镖》这个游戏,我的回忆就是在玩不起PS2和买不起DVD盗版盘的之间无止境的徘徊,那叫一个惨痛。尽管游戏杂志无一例外地给了这游戏惨烈的评分和灭绝人性的批评,我心中那股怨气还是一藏就数年,直到前几天忽然在自己浩瀚的PS2盘堆中翻出它来——我发现自己开始玩PS2的时候已经太多游戏太多佳作，多得我都忘了还有这么一款游戏在当年吸引了大多数人的眼球了。

从盘堆最下层把这张盘拿出来，我很是怀疑PS2会不会因为它年纪太大而拒绝认亲。总之盘放进去了,也顺利进入游戏画面,拿现在的游戏画面和当年《保镖》的表现比较,也还是觉得这游戏画面不错。当然,手感一类的我们可以忽略不计——你真当我是在玩游戏性或者操作感么?其实我还有《超级玛利》可以玩,那个手感不错……

《保镖》的本事是这么简单的剧本也能弄得满有味道,其他的就没什么了。我自己劝自己是当看电影,不知道当年对游戏充满期望的诸位是如何看的，没有希望就没有失望这样的守则即使多年之后也依然记得。游戏的操作感其实都不比当年的《游轮格斗》之类，然而在这个关于新欢旧爱兄妹暧昧以及匆匆而过的一个飘雪之夜中完全不可能发生的故事里，我已经尽量让自己放低了要求——你知道，有些时候人就是要迁就于某些东西，比如在看国产电影的时候要加上感情分，在喜欢的歌手走音的时候要强调这是可以容忍的错误，当然，在一个已经有着颇深怨念的游戏面前,我也退让了,习惯了老板错误的我对这种忍耐习以为常,相信很多人也是如此。

第一次游戏通关时间1小时43分，没计算几次RETRY的时间,之后EX了游戏一次,游戏的好处大概就是能让你在最短时间内通过自己能接受的努力程度来体验报复的快感,最近PS2上那个《块魂》就是个典型。当然这游戏的手感烂到最后我依然会不小心死在某BOSS手上。对这游戏中指的同时,我同时又要告诉自己即使看似拥有压倒性优势时也要小心谨慎步步为营。一个救人游戏要打到外太空,日本人YY的本质让我强烈地羡慕——倘若有这种潜质,我便可以去写YY小说了。

游戏之后我随手塞上一张《猩红之泪》,同是梦工场的作品,对比造就幸福,我们在人生当中都该明白这道理了。



编号 0414 游戏，动漫大串烧

北京 于笑晨

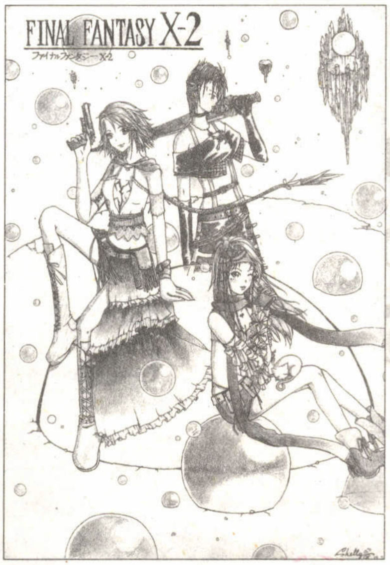
黄金太阳火辣辣，转眼间就到六月了。我们也即将面临极其重要的前线任务--高考了。这可是我们虚拟人生的重大转折点，不可小看呀。学习一天比一天紧张，压的我们喘不过气来，只剩半条命，同学们都九怨冲天，但也都无奈得回到了那约定之地--教室，忍着开始学习。操场上成了高三年级的寂静岭，不见了以前的网球王子，灌篮高手们，足球小将们也离开了我们的足球场，收起了风色幻想的天使之翼，将最终幻想留到了我的暑假。班里也不见了往日用北斗神拳和铁拳对战的人们，代替这些的是分数的高低，名次的好坏。我们不断背着热血物语（语文）三角洲特种部队（数学）细胞分裂（生物）万有引力（物理）等烦人的知识点，读着早已破烂的幽幽白书，作着各区的试题。无奈--成绩册上却总是红之海包围着蓝月亮--总是不及格，对这种情况，我们也只能对老师说声："拜托了，老师。"度过这段生化危机后，我们便要进行最终圣战了。到时，我打一辆疯狂出租车，一路如火影忍者般为爱向前冲到恶魔城，走进钢之炼金术士房，拿出我的合金装备，开始我的樱花大战。我想，在结束之后，这段日子里三国无双的心跳回忆可能还会令我全金属恐慌，但我想，更多的应是美好的秋之回忆。

编号 0415

请作者速与编辑部联系

编号 0416

成都 晨樱露雪



编号 0417 深黑之记忆

四川 陶然

熟悉的蓝色界面又一次打开，打开任务中心的收信箱，里面有一个任务正躺着。是关于某个城市异常放电现象的调查工作，一切情况未知……只是辅助调查工作，应该很简单吧。我想都没想就接了下来。

跟随着AC部队不断前进，我开始担心。用得着这么多战斗力么？……也许不该接这个任务的。

很快的，我的担心果然成了事实。雨越来越大，在雨中马上探测到热源和电子波。看来敌人不是势力很大，就是技术不够。不管是什么，既然接了，消灭他们就是我的任务。

刚从运输机上跳下来，我就受到了前所未有的款待。一枚炮弹从侧面以非常快的速度打在侧面的档板上，吓得我魂飞魄散。一瞬间战斗就爆发了，火焰，硝烟从其他地方升起来。看来敌人果然很多。

我迅速的锁定了几个周围的目标……原来是重装型的二足MT，机动性我占绝对的优势，但是太多了，炮弹和导弹从四面八方飞过来，搞得我不知所措。不管了，先干掉一两架再说。

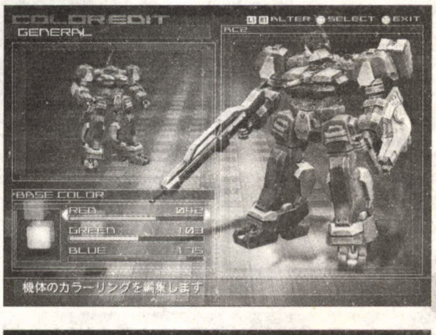
敌人的MT看来也装了推进器，使得原本非常笨重的MT变得有一点点灵活，在大厦之间穿行。不能追击，否则会被周围拥上来的家伙打成蜂窝。我在一个路口绕开前面撤退的MT，开始寻找掩护和机会。

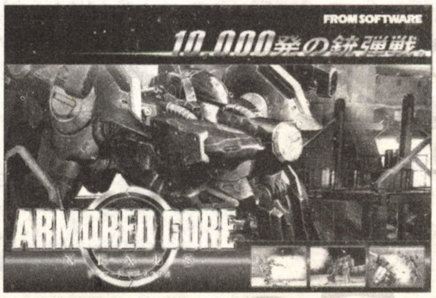
真是天助我也！一个胖胖的家伙正为了躲避飞弹接近我正前方的路口，我开足了推进器，小心抬高了机体与地面的距离，拉起左手武器的控制杆……突然！我正前方的路口出现了一个蓝色的身影。我立刻拉开了左手的光刀，高抬起向右边的左手上，Moonlight(月光)的光线从发射口喷射出来形成一根巨大的光柱，随着手挥动的动作在空中留下长长的残像。MT的装甲像奶油一样被轻松的切入，并不断裂开分成两边。火花与光的交织中，MT拦腰断成两块。

此时，正前方有一个正朝我方向转身的MT，我一边疯狂的用右手的来福枪CR-WR93RL朝它开火，一边朝他冲了过去，常年奋战的月光从来不会令我失望，又一架MT被轻松的分解，只留下一地还在放电的物体。

AC的装甲想必已经撑不了多久了。前方的敌人还有那么多，我开始有些担心，会不会挂在这里呢？

正想着，前方突然传来爆炸声，越来越近。前面的MT停止了开枪，几秒后开着推进器打算逃跑的样子。我停下来，确定他们是否撤退。而且不打算追过去。





就在这短短的几秒，一架完全背朝我的MT被命中了腰部的制动装置，随着一声巨响变成了一堆残骸。

我顺着子弹的方向看过去，黑暗中有什么东西在动，推进器的声音十分明显。这是谁？就这样大摇大摆的冲过来？正想着，一架纯黑的机体从暗中冲了出来，以非常快洁的动作再干掉一架，又一架……

渐渐的，爆炸声好像在那一瞬间就全部停止了。它，那黑色的东西转身看着掩体后面的我。一股奇怪的感觉突然通透我全身。但，在下一瞬间，它推进器就喷出长长的火焰，以很快的速度转身离开了。我茫然的看着它离开的方向，它背上居然背了两根榴弹炮。加上那种奇怪的感觉，我的大脑闪过“以后千万别和它若上麻烦”的念头。

雨好像停了，枪炮声也没有了，运输机的通讯刚刚确认了。长长的吸了一口气，然后倒在驾驶室里的我，现在只想尽快摆脱这种紧张的感觉。

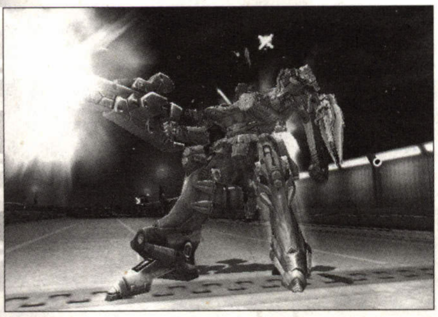
那以后好像已经过了很长一段时间了。那件事情已经没有什么印象了。

这天，再次打开任务信箱，只发现一封信。可恶，身经百战的我居然只收到一封信？打开看看内容……某公司名下的AC抹杀……看来是有人对我的信箱做过什么手脚了吧。管他呢，反正从来不看AC排行榜的，而且，只要把对手AC破坏因该就没问题了吧。

运输机长的声音把我从睡梦中吵醒，催促着赶快做战斗准备，已经接近预定区域了。

契约方联络小姐的声音响起：“战斗区域到达，请作好战斗准备”。我慢慢的吸了一口气，打开监视器……就在这一瞬间，大脑被一股电波震得云里雾里。

通过AC的监视器，一个立与云层上的楼顶，那里，一架纯黑色的二足AC正在等着……我!?



我突然觉得我自己是多么的草率，想到我从来不看AC榜的习惯，想到那些被它一瞬间干掉的MT……

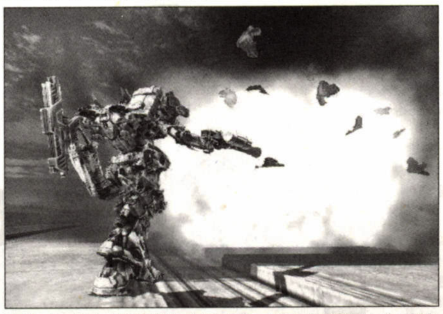
不过运输机长可不认识这些有的没的，他的任务是把我放在这个家伙前面……前面！？我以为要偷偷的干掉……算了，因为一个令人不知所措的声音通过我的通讯器传了过来。

这个声音不属于那个联系员，而且的的确确是个女性的声音。“HellSing……，原来是你。”很平淡的谈话却让人觉得不可思意。为什么？因为上次，我开的还是二脚的机体，因为没那么多钱来配装现在这台坦克似的移动堡垒。她怎么把我认出来的??

她的声音再一次响起，和我紊乱的思绪搅在一起，我根本没有听清楚，也什么都没有想清楚，就像个被丢在老虎嘴边的白痴，站在那里什么也不知道，只是看着那黑得好象在发光的机体上骷髅的涂妆。紧张，害怕，激动还有一种神秘的心情把我包围。

“……那么就开始吧”我听清楚了这一句，慌乱中，我把能量输出集中在肩部的CR-WBW98LX上，这根疯狂的柱子把能源积蓄起来，迸射出来的能源在它的周围型成肉眼可视的能源层，并不断跳动。

我把机会赌在了这根疯狂的柱子上。集中了全身每一根神经，看着这个黑色的怪物在空中飞过来，飞过去。很短的，我发现我视野中正在被锁定的黑色怪物，



在空中，把肩部榴弹炮架了出来！我突然觉得大事不妙了……下一瞬间，一颗炮弹结实的打在我正前方的装甲上，温度表的数字一瞬间上升到一半，我的天，还好用了一大笔钱在加强冷却性能上，要不然雷射武器就会因为能源消耗在冷却修复上而全部报废了。果然，那两根耀眼的金属管子是加农炮，不是榴弹！

0.1秒后，我再次开始努力把她扣在锁定框中……锁定！发射！这两件事情几乎是同时发生的，我差点笑出来，因为光线炮正中那只黑色的怪物。太好了！她正在往地面掉落，我只要在她落地无法移动的一瞬间，打个定点，根本连挣扎的机会都没有！

一切幻想在一瞬间成为泡影，她摆脱了中弹的吹飞，继续飞行。这绝对不可能！被这门炮打中还能继续飞行!?……等等，想起来了，我听说过强化人类这种东西。好象能通过一些什么手段让人的思维能力和行动能力都大幅度上升，他们坐的AC通过一定的调试能发挥出来难以想象的效果……估计就是这样了吧。

我的血液开始沸腾。既然不能用老战术把你打下来，那就多打几次吧！我这样想着，一面不断的努力把这个到处飞的家伙套在锁定框里面……虽然很难……

第7发雷射光线和她的不知道是第几颗的炮弹交叉而过，MISS！下意识的又扣了一次扳机，这才注意到已经响了很久的危险警告。屏幕开始闪动，随后系统自动利用紧急电源强制放下所有武器。机体处于毫无防备的状态，即使是想做些什么动作也不行了，只能听见灭火装置和冷却装置的声音，和慢慢逼近的脚步声。

完咯，这下完咯，我想起了那些被她终结的可怜MT，现在该轮到我啦。说起来，我今天早上起来，路过这里，无所事事，牙还没刷哪。

通讯器里突然传来沙沙的声响，然后是一个恶魔的声音：“不错嘛，不过想赢我，你还早得很哪！”同时，推进器熟悉的声音响起，并渐渐远去。原来我还没有被终结啊。伴随着这想法而来的，是不断的颤抖，和加快了心跳。这是什么感觉呢？激动，感动，什么东西？

那件事情已经过去了很久。

现在我为了了解敌人，会经常看AC排行和仔细检查任务内容。排行榜上那黑色的怪物站在我的上面一格，我荣居第二，她和往常一样从高处看着我。

也终于在这天，我向她发出了挑战，但对胜利并没有很大的兴趣，因为我一直都没想过战胜她会怎样。

第二天，我带着随自己打败无数对手的机体出发了。右手是CR-WR93RL，因为攻击力够劲，看起来也又酷又怪。左手，当然是跟随我奋战多年光刀，月光，WL-MOONLIGHT。最后，再把蓝翼女战士的图标涂在肩的档板上，就像某些人去战机上涂鸦一样。

好了，装备确认完毕，我来到沙漠中心斗技场的一端。那黑色的怪物在另一端看着自己。这次没有高高在上的感觉了，她和我一样，都是知名的AC驾驶员。骷髅的图表仿佛在炫耀着自己的实力，嘲笑着死亡。那黑色似乎要吸干周围的光线一般。

她也应该正打量着我，思考着我的进步到底有多大吧。在这只有风沙在呼啸的沙漠中，在这因科技而颓废的世界中，一切都不存在了，开始的指令仿佛慢动作一般迟迟到来。两只箭一触即发。

炮弹横飞，光刀在空中划出一道道优美的曲线，从装甲上剥落下来的火花飞射向四周……一次次的接近，一次次的交锋，很快就被忘记，被新的行动所代替。

无数个回合后，她在空中拉开加农炮，我看准机会，加速绕到了她的背后，她正在转身，我什么都没想，月光的光辉再一次凝聚，她尽力想闪过这致命的攻击，但在这零距离背面的情况下，刀已经在她黑亮的装甲上切了下去，电光，火花随即从装甲里喷射出来，电光火石之间，已经打开的OB推进器将大量能源爆破似的放出，我再次以绝对的速度靠近了正在后撤的她，月光的利刃，就像光切进黑暗一样进入了她的机体内部！她的AC突然失去了那灵活的动作，倒了下去……

“周边敌机反映无，AC通常模式移行”屏幕上，工作人员很快的把她连同机体运送出斗技场。我至终未能确认这个黑色怪物的驾驶员的身份。我下意识间觉得她一定是个美女。正如一位朋友所说，如果是真的，那我一定会马上展开行动吧。

恩……新的挑战者，这次就用浮游脚屈死这家伙吧～我看着挑战者的来信这样想着，走向机体库。

PS：《装甲核心》系列我十分喜欢，从PS到现在不知已经多长时间了。每出新的一作我都会玩。我的“刀子砍综合症”使得我必装月光。一直充满美好的幻想我，最后还是打算写点什么东西，因为好象就我所知喜欢这个系列的人比较少，这游戏的知名度也不高。

好象征文比赛里不该上这种长文……不过就这样啦……下一页可不是征文喔……

印度神话诸神历 三十三天

文：迦陵频迦

在几千年人类的历史中，在先人们对自然充满敬畏的想像中，到底曾经出现过多少神祇？

从大海的尽头一路算过来。扶桑（按：据考扶桑实为今墨西哥一带，究其典当属是地蕤生扶桑。古谓之扶桑，今称龙舌兰、芦荟也。而谈及日本高天原神系还是使用邪马台-大和的称呼比较妥帖。至于为了行文便利，具体名称可斟酌）的高天原诸神以天御矛始划鸿均；越过那道海峡，中土的盘古仗利斧初分阴阳；再翻过喜马拉雅山，梵天则于自生的宇宙之卵中孕成了宇宙——很有趣吧？气魄一个比一个大？（事实上盘古开天地的神话来源有相当多的可疑之处，使我很难断定它是属于炎黄汉苗系的创始神话。因为它和雅利安系的梵天、北欧米弥尔和苏尔特尔创始有太多的类同）

先暂时停住往前的脚步。圣经上的传说已经不用重复，希腊诸神的故事我们听了太多，北欧诸神的末日我们也耳熟能详，埃及神话里的奇怪兽人先不去理，玛雅神话也已快被人遗忘……复活节岛？呵呵，且当它是来自外太空的奇迹吧……我们先把脚步停在这里，停在喜马拉雅山麓，停在恒河之畔。这里就是我们今天此行的目的地：印度。

云雾中美丽的妙音鸟缥翔飞舞，环绕着瑰丽神奇的空中楼阁，楼阁中瑞气千条光芒万丈……打住，这不是佛祖讲经，我们今天要谈的是印度诸神。这也是最头痛的地方，毕竟同样发源于印度的佛教神话经过几千年的沿袭，现在已经和原印度神话完美的混杂在一起，要想看到原来的样子着实不是容易的事——所以我先打个预防针，如果发现下面这篇文章有什么错漏之处，还望纠正，不胜感激。

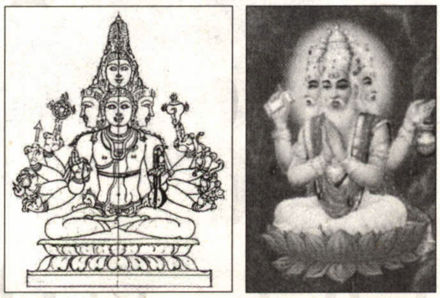
比较幸运的是，首先我们至少还可以剥离出印度史诗中的三大主神：宇宙之主梵天(Brahma)、生命守护神毗湿奴 (Vishnu)、创造和毁灭之神湿婆(Shiva)。

这三位大神是印度神话里最重要的神灵，地位极高，即使是众神之王因陀罗(Indra)也望尘莫及——这还叫众神之王吗？喔对了，或许有人不知道因陀罗何许人也，那么他还有个名字“帝释天”，想起来没有？当年 CLAMP 姐姐们那部叫《圣传》的漫画……

婆罗门教或者称为印度教的基本哲学理念、世界观和宇宙观直接来源于古印度哲学教典《吠陀》。吠陀乃是智慧、明辩之意，世传吠陀有四：梨俱、沙磨、夜柔和阿闼婆。但四吠陀并非同时成书，成立年代较长，因此这一时期在印度历史中就被称为吠陀时期。其中梨俱吠陀是宗教的赞歌，沙磨吠陀是祭祀仪式的颂文，夜柔吠陀是祭祀仪式的歌词，阿闼婆吠陀是俗世相传的咒术。而教中传承的神话则属于印度本土与外来的雅利安人信仰的混合体。当然，身居要冲的众神多是来自雅利安。因为雅利安一词就是血统高贵的意思。

印度教通常是以信奉三柱神其中的一位为主，扼要地来概括，可以分做梵天、毗湿奴、湿婆三派，从这三派细分起来又可以有上千小派。其中梵天属于过气神祇，在世俗中基本没有影响力，绝多数信徒都集中在毗湿奴和湿婆两派，因此常这两派被拿来做抬高自己的垫脚石。虽然在广义的定义上来说是梵天司职创造，毗湿奴主管维持，湿婆负责毁灭；每个神代表一种构成宇宙存在的力量。但是到了具体的婆罗门/印度教信仰的时候，每一派都主张自己所信仰的那个神同时具备其他两个神的力量和神格。并且在不同地域，对神祇的善恶观念也不尽相同，比如在印度维湿奴的坐骑祥瑞圣鸟伽楼罗（garuda）在斯里兰卡则成了撒播不祥与死亡的凶鸟古卢鲁（Gurr）……实在是非常混乱的信仰~

先来看创造之神、宇宙之主梵天，在这里澄清一下“梵天”这个名字是佛教名（果然还是被混到佛教里面去了），不是在印度教内的准确名称。但是因为在华语圈都习惯叫这个名字，我们也就用了——如果用他的梵文名 “布拉胡玛”估计也没多少人知道。在印度神话里梵天是众神之首，宇宙的构造者和世界守护者。他被是从漂浮在宇宙洪水上的宇宙金卵中孵化出来的，是宇宙精神“梵”（不是 FF12 的男主角哦）的人格化体现，虽然之前另有其他神祇位居主神神格，但流传至今的只有这一个。梵天最早是在哲学经典《奥义书》的时代被尊为主神，成为创世原理的存在。到了《摩诃婆罗多》时代，由于一体三分思想的兴起，被与毗湿奴和湿婆视为三位一体。起初位居其首，但很快就被冷落下去。



一脸老头样的梵天

虽然梵天有时被认为是自我创造的，但当他被看作印度教三种组合之一时，他的工作就换成了单一的创造者，早先“万有之神”的身份转移到了毗湿奴或湿婆身上。鉴于世界已被创造，另外两位大神守护者和毁灭者便引起更大的兴趣（现实就是这样无情呀呵呵，前人种树后人乘凉），他们“夺取了”原先属于梵天的神话，诸如梵天的十种形状就被当作毗湿奴的化身。

在后来印度教神话的主体中，梵天更常常被描绘成地位比毗湿奴或湿婆低下，或者作为仙人或魔鬼的牺牲品，他们以苦行迫使梵天让步，因而又出现不得不由毗湿奴或湿婆干预的局面，凄惨已极……在形式上梵天倒是与湿婆同等受崇敬，他是智慧之神，他的天国据说包括诸神的其他天国与尘世的一切最壮丽的景象（印度神话里各个大神都有自己的一块儿自留地，而不是像其他神话那样共享天界，这点很有趣）。

梵天惯常骑一只鹅（不是“鹤”的笔误，确实是“鹅”……），他被描绘成红皮肤，穿白袍，有四臂，手持权杖，最显著的特征则是他的四个头。通常印度教里的多头意味着战争力量（又不

萨拉斯瓦蒂，右图为《女神转生》里的造型

是射击游戏的 BOSS，多个头就多几个火力点），唯独梵天这个却是例外，他是为了为了能随时看到自己创造出的女伴萨拉斯瓦蒂（Sarasvati，文艺、智慧与美的女神，后来被佛教尊为弁财天，日本 7 福神之一），并且与这个既是他的女儿又是他的妻子的姑娘结合衍生出人类——不要在意，近亲婚配几乎在所有原始神话中都可以看到，要是耿耿于怀的话，建议去看看宙斯那淫乱的奥林匹斯山……由于梵天创造人类的顺序，为印度的种姓制度奠定了根基，人被分为婆罗门、刹帝利、吠舍、首陀罗（用身体的四个部分象征性的创造出的）和贱民五个等级，这个大家应该都在中学世界史课本里看到过了。种姓制度最初出现的历史原因是公元前开始的民族大混杂，作为征服者的雅利安人发现必须确保种族的纯洁性，创造者梵天就不得不担当了种姓制度的始作俑者，这就是典型的愚民政策。

而在传说里梵天本来有第五个头（干脆再长三个凑成八歧大蛇算了），但是被湿婆砍掉了，对此事的起因众说纷纭，一说即是由于梵天

与自己女儿的乱伦遭到湿婆的惩罚。但是所有的传说都指出这两大巨头之间存在紧张关系，湿婆在低等民众中得到广泛信仰的原因之一也在于他时常表现出反对梵天，也就是反对梵天代表的婆罗门的倾向。

然后是人气很高的毗湿奴，他是印度神话中宇宙与生命的守护者，又名妙毗天，被拉进佛教之后也降级成了护法神那罗延天（这个说法来自湿婆一派）。做为印度教三大主神之一，毗

人气高就是不一样……

湿奴掌管着世界的繁荣并维护世界，在雅利安人时代的哲学典籍《吠陀》中，毗湿奴仅仅以“三步”著称，即用三步量出了地界和诸天的大小（国土资源部……）。这一行为的意义后来在史诗中被引申为包括其他职能，毗湿奴的地位也渐渐等同于创造者和最高神。当地位上升到一定程度后，连梵天的创世神话也受到了毗湿奴的“侵食”，于是世界每一次毁灭以后的再生过程变为了首先是从沉睡的毗湿奴的肚脐中长出莲花，再是梵天出现在莲花中开始创造工作（梵天：“搞什么搞？弄得好像我是毗湿奴生出来的一样？”）……

据毗湿奴的信徒说，他不象梵天和湿婆那样，不需要宣称他自己是最高神，实际上他的温和加上他的力量已证明他是最伟大的神。作为保护者，毗湿奴是虔诚而不是畏惧的对象。这种敬爱也同样扩及他的妻子命运女神拉克希米——佛教名为吉祥天。

《女神转生3》里的拉克西米

毗湿奴一般被表现为躺在大蛇身上，妻子拉克希米坐在他的脚旁（好温馨的场面……呜呜……咬手帕嫉妒中）。另一个形象则被描绘成一个蓝肤色、穿皇袍的英俊青年。他有四臂（比梵天的四个头容易接受些），一手持邦恰金亚法螺，这法螺里曾有住过一个魔鬼，后被克利什那（又称黑天或大黑天，应该是来自后来的地方神随战争胜利而升至重要神格的，在印度教里一般被看成毗湿奴的第八个化身，佛教里则是毗卢遮那佛的化身）杀死；第二只手持一件轮宝即铁盘状武器，称作苏达尔萨那，也是克利什那的标志，是阿耆尼（火天，吠陀时代起就被认为是代表世纪物质存在的元素根基的人格化，地、空、火、水、风五元素中在世俗的影响最大）作为他打败因陀罗的奖赏送给他的；第三只手持一根仙杖即权杖，称作高奴达吉，同样属于克利什那；第四只手持一朵莲花。他还有一张叫“萨伦伽”的弓，一口叫“南达卡”的剑。他通常或是坐在一朵莲花上，拉克希米陪伴在他身旁，或是骑着一个半人半鸟的坐骑“伽鲁达”。

这个毗湿奴造型就是战斗用的了

毗湿奴的天国韦昆塔在世界之山梅卢正的山坡上，方圆八万英里，全部用黄金和宝石筑造。韦昆塔有五个池塘，塘中长着蓝色的、红色的和白色的莲花；毗湿奴和拉克希米置身于白色莲花之中。

与强调暴力的湿婆不同，毗湿奴的神话更多地体现了他睿智的一面，他经常通过化身的办法来寻找不可动的法则的空子从而达到目的，他最有名的事迹都是通过化身而不是他本人完成的，例如那部著名的印度史诗《罗摩衍那》里他就化身为王子罗摩与罗刹交战。

大神化身千千万（笑）

好了，最后来看看破坏神湿婆（远处的声音：“竟敢把我排在最后……”啊啊，湿婆大爷，您是压轴的，压轴的嘛……），当一个时代结束时湿婆就会毁灭世界，为新世界的再生做准备。在吠陀时代，湿婆的前身鲁陀罗是红色的风暴和闪电之神，也是恐怖之神、牲畜和医药之神（好复杂的权限）。由于鲁陀罗是湿婆的前身，湿婆作为他的后继者可以要求得到众神的祭司和最高神权候补者的地位。

偶尔慈祥点的湿婆

虽然是破坏神，但做为三位一体的主神湿婆也有自己的善行，其中之一是分布了七条圣河。在印度神话中恒河环绕着梵天之城，从喜马拉雅山上汹涌奔泻而下，为了缓冲激流使之不至于酿成灾祸，湿婆站在河水下面，河水蜿蜒流经他束起的头发之后分成了7股，这7股河水便成了印度的7条圣河。

另一件功劳是在众神搅动乳海期间（为了从乳海中产生甘露用以增强力量战胜魔鬼），被众神用作搅绳的大蛇瓦苏吉吐出了毒液（这家伙也够惨的），毒液滴进乳海就会污染甘露并因此毁灭众神。湿婆冲上前去，把毒液吞进嘴里。他的肌肤(一说是颈项)也因此变成了青色。

当然湿婆的主要力量还是破坏，一个著名故事是三都的破坏，这也是一次空前的合作：他在众神的帮助下用一枝箭毁灭了金、银、铁三个恶魔建造的都市（原子弹吗？）。

湿婆的第三只眼睛是一件强大的武器，当用它盯住敌人时，它能喷火烧死他们。在宇宙周期性的毁灭之际，他就用这只眼睛杀死所有神和其他生物（好可怕！……但仔细一想，那样子很像高达里的扎古……笑）。他另外的武器还有一柄三叉戟、一口剑、一张弓和一根底端有一个骷髅的棍棒。此外有3条蛇缠在他身上，能飞快地冲向敌人。

战斗形态湿婆

除了这些武器之外，湿婆的大部分状貌特征也都强调此神凶暴的方面，他正是因此而广为人知。这些特征包括蛇作的头饰和骷髅作的项链——这种项链是他作为幽灵之主出没于墓地时佩戴的；在他扮演派拉瓦的角色时，湿婆凶暴的性格更加强化，因为据说这时他以毁灭为快乐。当描绘这类角色时，湿婆由成群魔鬼伴随；在他作为严厉的秉公执法者的角色时，湿婆手持一面状似计时沙漏的鼓和一条捆绑男人的绳索（……古怪的嗜好）。表示湿婆作为生殖之神的状貌特征，除了林伽之外，还有伴随着他的

公牛南迪或者是南迪的新月形标志，湿婆把这一标志戴在他的眉上，环绕着他的第三只眼睛。另外还有缠在他身上的蛇。

湿婆在欢乐和悲伤时喜欢跳舞（“我好痛苦/高兴啊！！”就这样跳？汗），也因此成为舞蹈之神。舞蹈象征着湿婆的荣耀和宇宙的永恒运动，运动是为了使宇宙不朽。但是在一个时代结束时，他通过跳坦达瓦之舞完成世界的毁灭并使之合并到世界精神之中。舞蹈姿态的湿婆被称为Nataraja(ナタラージャ)是流传至今的古印度湿婆像中最多的一种，被法国著名雕塑家罗丹盛赞为“充满了命力，像生命的洪流，像空气，像阳光，生机盎然”。

梵天、毗湿奴和湿婆是三位一体的

与衣着华贵的其他诸神在一起时湿婆的打扮显得格格不入，他的个性高傲孤僻，与许多神争吵过，甚至破坏过众神的祭祀。其他许多神认为他是杀梵者（因为他砍下了梵天的一个头，由于这种罪行他被罚为流浪汉并以苦行赎罪），还嘲笑他是个丑陋而无家可归的乞丐，是个肮脏的、脾气暴躁、出没于墓地的家伙（湿婆：“哼，你们就嘲笑吧，等世界毁灭的时候，咔嚓，咔嚓~！”）。但最后湿婆也象梵天和毗湿奴一样拥有自己的天国，它坐落在喜马拉雅山中的凯拉萨山上，那里是湿婆苦练的地方，恒河在那里从他的头上流下。相比来说湿婆在动漫游戏出场机会不高，不过在高田裕三的《3*3 Eyes》中好歹当了把重要角色，做为三眼族最后的王“鬼眼”登场，整个故事就是围绕鬼眼王的复活展开的。

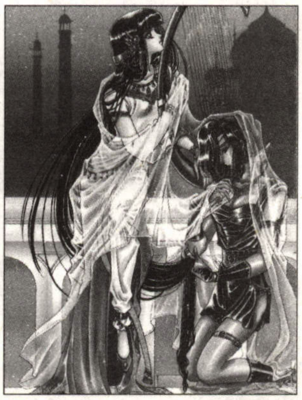
认识了三位主神，再介绍一下其他神灵。婆罗门神话中有八种不同部类的神，是佛教八类护法天神。其中以天众和龙众最为重要，故称“天龙八部”，也是正义阵营里的主力，算是佛经照搬印度神话里搬得最完整的，在CLAMP那帮大姐手里也是绝对的主力——因为《圣传》是发挥印度神话的漫画里最著名的一个，所以用它来进行大量的比较，大家不会介意吧？（广告：应编辑部某人要求，在这里求购当年海南××摄影出版社出版的1.9元版本《圣传》一套，成色越新越好，价钱可以商量，有意者请联系那个短笛……我不想插这么杀风景的广告，可他威胁说联合fei来扣我稿费，呜呜呜。）

天众：也就是神，梵天、帝释天、多闻天、持国天、增长天、广目天、大自在天、吉祥天等等皆属于天众。即帝释天为首的天神。这里特别介绍一下帝释天（毕竟人家是众神之王），他的梵文音译是“释迦提桓因陀罗”，即天帝，居住在世界中心的须弥山顶的天宫“善见城”里，四方各有八天再加上他居住的帝释天共是三十三天。本来是超越生死的存在，但佛教神话以为一切无常，所以在那边即使是天神也会死，只是能享受比人更长久的福报而已。天神临死前会出现“衣裳垢腻，头上花萎，身体臭秽，腋下出汗，不乐本位”这五种征兆，也就是所谓的“天人五衰”。 在神话里，所有行善者皆可转世为帝释天，据说释迦牟尼本人就曾经30多次转世为帝释天（真是皇帝轮流做）。

龙众：梵语称为那迦，是护卫佛法的有功之臣，专司兴云降雨。在佛经里，龙拥有大量的珠宝，是海里的富豪。在世界各类神话里这种生物应该是最常见的一种，虽然外表和性格、能力都不相同。

夜叉王 GG~

夜叉：又叫“药叉”，是梵文的音译，意译为“能食鬼”或“迅捷鬼”。在古印度神话中，夜叉是一种半神，种类很多，有地夜叉、虚空夜叉、飞行夜叉、巡海夜叉等等，通常对人类持友善态度，形象被描述为美貌健壮的青年或腹部下垂的侏儒（《圣传》中无疑是使用了帅哥的形象，哦哦，太美形了~！大心）。“夜叉”这个词也被广泛使用，不过那个高桥留美子的《犬夜叉》，我还没看出来有什么关系。



圣传里的苏摩和乾闼婆

乾闼婆：香神或乐神。原为婆罗门教崇拜的群神，据称是侍奉帝释天而司奏伎乐之神（就是歌女吧……），数量超过6000位。乾闼婆是佛教中欢乐吉祥的象征。大多被描述为少女形象，体态丰满，飘带飞扬，凌空飘荡，极为优美。在古印度神话中，她们属于半神，熟谙并揭示上天的奥秘和圣理，被视为太阳光焰的化身。她们还有一个任务是为天神备制苏摩酒（所以《圣传》里苏摩和乾闼婆关系很密切吧）。

阿修罗：原为古印度神话中的恶神。他是一种非神、非鬼、非人，又极端丑恶的怪物，据说与帝释天是冤家对头，总是互相争斗不休，场面十分惨烈，“修罗场”的说法即从此来。阿修罗一族被视为战神，他还有个化身是火神大摩尼，也就是“拜火教”和中土“明教”（就是《倚天屠龙记》里那个）的最高神。因为是与天神对立的最高恶魔，被逐出天界，居于弥卢山洞窟中，曾多次与天神恶战，但皆处于劣势。在神话里阿修罗族男性极丑而女性极美丽，所以我们可以得出的结论就是——圣传里的阿修罗，一定是女的！（笑）

这家伙到底男的女的啊??

迦楼罗：金翅鸟。在古印度神话中是大神毗湿奴的坐骑，众鸟之王。其形象为半人半鸟，生有鹰首、利爪和喙，身躯和四肢则与人无异。佛教中的金翅神鸟，极其庞大，据说两翅展开就有336万里。据说一天吞噬一条龙王和五百条小龙（哪来这么多龙让它吃？），五百年自焚一次，然后又从火焰中复活，凤凰重生的传说即来源于此。《圣传》中迦楼罗王的妹妹迦陵频迦也是西方极乐世界中的一种鸟，《恐怖宠物店》里第一个故事里人鸟就是以它为原型的，据说在印度真的有过迦陵频迦这种鸟，因为美丽的尾羽而被猎杀直至灭绝。

紧那罗：歌神，与乾达婆一样是天帝的乐师，乾达婆主管演唱俗乐，而紧那罗演奏法乐，是比较被无视的一群家伙。据《罗摩衍那》所述，为人躯马首，或马躯人首，又说为人首鸟躯。

摩睺罗迦：大蟒神。人首蛇身的造型（女娲？），在《圣传》里没有提到这一族（彻底被遗忘了），但名声不小，人首蛇身形象的各种动漫游戏角色实在太多了，个人最中意的一个是《仙剑奇侠传》里的赵灵儿。

以前是灵儿姐姐，现在要叫灵儿妹妹了……

到目前为止，印度神话依然是游戏厂商忽略得比较多的一个领域，毗湿奴、湿婆等大神只有在《女神转生》这种博采诸家众神的游戏里才有机会亮相，不能不说是一种遗憾，不过前段时间看到韩国公测的一个网络游戏《秘传》倒出人意料的以印度神话为主题，据说该游戏公测时人数比《天堂2》还多。目前该游戏已经引进国内，看样子很华丽，有机会也要搞个账号去玩玩~在游戏题材日渐枯竭的今天，以印度神话为突破背景，说不定是个不错的选择？

从上期的反馈来看，新推出的《RPG 大辞典》大家还是很喜欢的嘛，看来这个连载可以堂而皇之的继续下去了。从这些词条的解释里我们可以感觉到另一些玩家对 RPG 的感受。游戏就是游戏，如果能在这游戏里得到相同的感触，哪怕只是会心一笑，那也是玩游戏的快乐所在。

以下是一个叫 monkeyking 的家伙的声明：

本辞典出自日本某著名游戏论坛，由无数日本玩家投稿整合而成，并不断追加中，时至今日已经有近百万字的内容。翻译者 monkeyking 再次声明此辞典并非自己原创。

RPG 大辞典 (2)

イ行

●EXP

经验值。不可思议的数值，积累足够越多的经验值往往可以把一个废柴变成超人。

●移植

业界用语。同一个游戏在不同机种上的进军，而不是一开始就同时在复数的机种上推出。移植作品最为注重的一般是究竟多大程度上再现了母本，近些年则开始注重有多少新加要素了。

●异世界

为了扩展故事的世界观、增加剧本的表现力或者游戏中的活动范围而创造出的，架空的另外一个世界。大多有天界、魔界。冥界、灵界、外星、地底、异次元、过去、未来……等等。基本上，除了环境、生物、习俗和我们所在的世界不同外，我们这个世界的物理法则也大多不适用于异世界。因为这个原因，剧本作者可以很方便地在异世界中实现在现实世界中绝对不可能发生的事，设定上的破绽也可以用“因为是异世界”来解释。

异世界一般不会超过 20 个国家

另一方面，“生活在现实世界中的少年或少女，突然漂流到异世界展开冒险”，是动漫和游戏最为多用的题材，异世界也因此成为游戏中最常见的舞台。

●1

系列游戏的第一作。也就是原创作品。无法借助系列的品牌名声来助阵，完全依靠自身实力打天下的作品。因此销量一般都不高，如果再加上出品厂商不是很有名气的话，一般都难以超过十万。第一作的目地主要是建立游戏的系统，确立剧本的基本世界观，为后续作品留下发展空间和观察玩家的反应。所以第一作中往往能看到丰富多彩的系统，后续系列中会在这些系统中精选和简化。但也因为是第一作，无论制作者多么用心，总是会留下这样那样的一些缺点来等待后续作品改进。

●いちぐん【1 军】

主力之意，中国玩家似乎不太使用这个词汇。指在游戏提供的大量人物中精选出来的主力队伍，与之相对照的词语是 2 军，候补之意。

●一般市民

RPG 的城市中的居民。大多为每日在街道上转圈子的闲人，和现实中的居民不同，完全没有个人财产意识，即使目睹主人公非法侵入他们的家里盗取财物也不会有半点怨言。其中大部分人还会继续向主人公提供情报，可谓以德报怨的好人。

没名字是一般市民的特征之一

●いど【井户】

中世纪类型的 RPG 里常见的设施之一。本来的存在目的应该是给村中居民提供饮水，不知何时开始成了宝物埋藏者和挖掘地道者的中意地点。

●イフリート【伊夫利特】

火焰属性怪兽的代表。不仅是 FF，其他大量 RPG 中也以其做为火焰属性的强力体现。原典是阿拉伯神话中掌管火的精灵，神灯巨人的亲戚。

FF 的低等召唤兽

●イベント【event】

事件。构成 RPG 剧本的基本单位。大体上一个游戏剧本都是由多个 event 构成，玩家必须完成了一个 event 才能继续发展下一段剧情。

●イベントアイテム【event item】

剧情道具。为了发展 event 必须拿到的东西。游戏里会自动归类为“贵重品”一栏以有别于普通的道具，大多数 event item 既不可以装备使用也不可以卖掉换钱，名为贵重品实则是最无用的道具。

●イベントキャラ【event chra】

叛变后少数没死的人之一

所谓的剧情人物。为了剧情上的原因，临时加入队伍，完成了相关 event 后又会离开队伍。少数情况会在游戏后期重新加入。他们脱队理由大多有：叛变、死亡、私人恩怨、有别的要事……等——如果是老一辈人物，则大多会以“接下来要靠你们年轻人去开辟自己的道路”为借口逃脱责任。

剧情人物大多很明显，可以一眼看出（比如能力异常高于主人公）。早些年的剧情人物离队时会连同身上的装备一起卷走，招致很多玩家的痛恨。近年来的剧情人物大多都有了离队后留下装备品的自觉性……

●イベントバトル【event battle】

剧情战斗。故事的进行上强制发生，不能避免的战斗。大多表现为敌人异常强大，玩家败北后不是 GAME OVER 而是继续发展剧情。即使玩家煞费苦心赢得了战斗，也不会改变之后的剧情流向。新手玩家常常在这类战斗中大量使用贵重回复道具而追悔莫及。

●イベントボス【event boss】

剧情战斗中的 BOSS。异常强大，击败了玩家的队伍以后剧情才得以继续进行。甚至有少数情况玩家利用 BUG 或修改击败了 event boss 后会造成游戏死机的后果。实质上是比最终 BOSS、隐藏 BOSS 更加强大的 BOSS。

●いもうと【妹】

粉可爱吧？

妹妹——也就是主人公的妹妹，RPG 里人际关系的构成之一。几乎 100%是可爱的小 LOLI，大多为顽皮任性或文静内向两种类型之一。有实际血缘关系的妹妹大多数是剧情角色（event chra），没有实际血缘关系的妹

妹往往会是游戏的女主角，随着剧情的发展往往会揭露出其王族遗孤的身份、特殊能力的爆发、或者是完成某某仪式的关键。

比起姐姐来显得纯洁度更高，是复活大魔王理想的祭品；因此成为最容易被抓走的角色，但相比父亲、母亲、兄长、姐姐来死亡率最低，不过也有病死或被杀的例子——这种场合的主人公大多会为了给妹妹复仇而开始自己的冒险故事。

●イヤボーン【iyabomb】

这个……怎么翻译好呢。

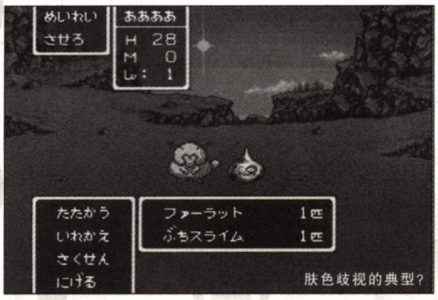
语出相原コージ的《サルでも描けるまんが教室》(小学馆)，“イヤ!”是“不要!”的意思(女性用语)，“ボーン”是象声词，爆炸的声音。(同“嘣”)

代指这样一种现象：**具备强大的潜在超能力，但还没有觉醒的女主角(一般是古代民族的后裔、生化试验兵器、或者某某神灵的投胎转世)，在遭到色狼侵害、或者男主人公陷入危机、或者心爱的人不幸死去，流着泪发出“不要呀~!!”的惨痛呼声，而引发的不可思议的现象。后果有敌人被轰杀、男主角被拯救、死人复生乃至世界净化……等多种。由于无法人为控制，是动漫和游戏里最强力的究极攻击手段之一，冤死在イヤボーン下的中BOSS和小杂鱼不计其数。**

(一定要理解的话，可以参考阿拉蕾的“你好炮”，虽然性质并不一样)

●色違い【色差】

颜色的替换。指同一个形象的敌人，改换了颜色以后就作为不同的敌人登场。FC和SFC时期由于容量关系大量应用于杂鱼敌人，对于BOSS来说则是不可忍受的**耻辱。进入**PS2以后RPG全面3D化，色差也从单纯的2D造型共用进化为了3D建模的共用。



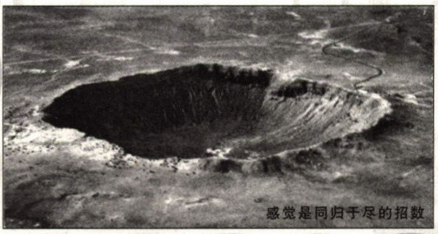
肤色歧视的典型?

●INN

旅店、宿屋门前常见的招牌。

●いんせき【陨石】

天文现象，但在RPG指魔法现象。在RPG里最常用的用途是召唤而来砸在敌人头上。这种场合一般都是有着最强破坏力的魔法之一(虽然还不能和**イヤボーン**相提并论)，作为攻击手段的陨石一般都不会留下丝毫痕迹，和冰块一样着地即化。


感觉是同归于尽的招数

在剧情中坠落的陨石则可以提炼来自宇宙的金属，用以制造超强的武器防具。

☆同义词☆

メテオ

●international

英语“国际化的”之意，在RPG里用来指国际版。除去语音和文字英文化以外，往往还有部分新要素，对于买了初版的玩家来说是令人头痛的东西。

●インフレ【Inflation】

经济学用语，通货膨胀之意。在RPG里则是不仅仅是这个意思。

① 指RPG里的具体的数值没有随着数字的增大获得相应的效果。

比如FF，从1到X-2，伤害最大值的数字一直在成倍地往上翻，到了X-2时候是9999×N次的天文数字。但是由于BOSS的HP也在跟着高速增长，所以最后的效果并没有太大的变化，这个就是伤害数值的通货膨胀。同样的例子还有SO3等游戏，共同特征都是天文数字。原因大概是高额的数字会让玩家觉得比较爽快吧……

另外的情况还有等级。比如《魔界战记**ディスガイア**》，打倒剧情上的最终BOSS大约需要LV80，BOSS的HP是2万，攻击力、防御力都为2500。而最强的隐藏BOSS是1200万HP，攻击力、防御力都有150万，想要打倒这个BOSS需要数万的LV。

FF7里最皮厚的BOSS

② 指物品和道具的价格随着游戏的进程飞涨，货币贬值。

例如主人公等同一帮人在旅店过夜，初期的旅店可能只要10G，最终迷宫附近的旅店则可能要10000G。不过，由于相同的道具不管在哪个地区出售都是一样的价格(多数情况)，也许货币并未贬值，而是主人公们名气大了，容易被奸商宰也说不定……

ウ

●ヴァルキリー【Valkyries】

原典是来自北欧神话中的女武神。跟随奥丁神的侍从，将英勇战死者的灵魂带往奥丁的英灵殿瓦尔哈拉。

RPG里登场的女武神大体上有两类，一类是来自原神话的女武神，的的确确是神并且拥有凡人不具备的力量；另一类则是作为一种职业称号，授予杰出的人类女性战士。

和充满野性活力的阿玛宗女战士相比，女武神显得高雅和神圣(当然了，本来就是人和半神的区别)，着装上，来自寒冷的北欧岛国的女武神，自然也和来自蛮荒的热带雨林的阿玛宗完全不同。

需要注意的是，原典中的女武神并不像某著名RPG里那样背生双翼，而是骑着会飞的马；常用武器也不是剑，而是女武神的特色武器——斧枪。

●ヴァルキリープロファイル【VALKYRIE PROFILE】

瓦尔基里小姐~(心)

先后被称为“北欧女神”、“女神侧身像”、“北欧战神传”、“VP”……等等。有着众多中文译名，但是没有一个名字能准确反映出原意的RPG(笑)。是俗称3A的tri-ace公司在PS上推出的RPG，具备非常漂亮的2D画面，战斗采用特殊的手动+回合制结合的战斗，以及结合ACT要素的通常移动。

剧情采用了北欧神话中的一些典故，但做了大胆的改动。根据玩家完成的剧情进入三种不同的ENDING。虽然只出了一作，还不能形成一个系列，但已经赢得了大批玩家的拥护。

●【Wizardry】

RPG的原点，已经有20年以上历史的“巫术”系列(前面也说过了，本文只涉及CRPG不涉及TRPG。WIZ是当之无愧的CRPG原点。)。游戏以冒险为主题，潜入未知的迷宫探险、和强敌战斗、寻找宝藏。

和日式RPG不同，没有固定的主人公，玩家需要创造出自己的角色，组合出属于自己的队伍，然后进入迷宫冒险。基本上，游戏流程是在[酒场]、[迷宫]、[宿屋]之间三点一线地进行。不注重剧情，而是注重带给玩家如同亲身冒险的体验。没有固定的人物也给了玩家充分的想象空间，因此反而比许多二流剧本的RPG来得更加投入。(就好像看没有插图的小说原著，总要比看拍的很烂的电影改编来得投入)。

因其抛弃一切包装，追求质朴的本质，所以多年来一直拥有一批死忠的fans。但也因其缺乏变通，逐渐地成为了不易为大众普遍接受的fans向游戏。从6代开始WIZ系列在系统上开始大幅度变更，但对此老玩家褒贬不一。今天WIZ的本家系列已经不再继续推出新作，只有少数日本厂商还在继续推出外传系列。ATLUS在PS2上推出的外传《武神》(BUSIN)在保留WIZ精髓的同时又在系统和难度上大幅度地贴近了玩家，非常值得一试。

WIZ系列不仅是美式RPG的原点，也对日式RPG的发展产生了巨大的影响。例如日式老牌RPG的代表DQ系列、女神转生系列都借鉴和学习了WIZ中大量的要素。

无论你是日式RPG玩家还是美式RPG玩家，都应该记住Wizardry这个伟大的名字。

(未完待续)

小神游=GBA=689元 6月上市

◀颜维群博士在成都iQue神游科技新闻发布会上进行了精彩的演讲。

神游科技有限公司于2004年5月29日,在成都假日酒店举行了盛大的发布会,本刊受神游科技的邀请,参加了本次的发布会。

在iQue神游科技新闻发布会上,神游科技除了正式宣布在中国西部城市——成都正式开始神游机的销售外,还第一时间向外界正式宣布"小神游"即将在6月全国上市!所谓"小神游",其实就是我们大家熟悉的任天堂掌机——GBA(不是目前折叠型的GBA-SP)。

本刊亲临发布会现场,有幸聆听了神游科技总裁·颜维群博士的精彩演讲,同时还了解到很多和"小神游"相关的消息——

- 全国统一定价:689元
- "小神游"可以完全兼容目前市面上所有日美版本的GBA卡带和GB卡带
- 主机15日包换,一年保修
- 同时上市中文游戏:超级马力欧2、瓦力欧寻宝记
- 今后还会陆续上市中文游戏随着"小神游"销售而开设"神游俱乐部"(据说VIP会员享用的权力很具有诱惑力哟)

神 游 俱 乐 部 会 员 条 例

第一章 会员资格

第一条 VIP会员资格

1.1.1 凡购买神游科技(中国)有限公司(以下简称"神游科技")出品的小神游铂金版套装的用户均有资格成为神游俱乐部VIP会员。

1.1.2 该用户必须认真填写"神游俱乐部VIP会员资料登记卡"并交给营业员或自行邮寄给"神游科技(中国)有限公司俱乐部",由俱乐部代为完成注册。

1.1.3 该用户也可通过登陆www.iQue.com <http://www.ique.com>,利用"VIP会员卡"帐号和验证码登陆神游俱乐部,如实填写资料,完成注册。

第二条 用户会员资格

1.2.1 凡购买神游科技出品的神游机或小神游(标准版)套装的用户均有资格成为神游俱乐部用户会员。

1.2.2 购买神游机的用户必须在神游加油站按系统提示完成注册,并在神游科技网站www.iQue.com <http://www.ique.com>完成验证。

1.2.3 购买小神游标准版套装的用户必须将保修卡上的"客户信息栏"填写清楚并剪下邮寄给"神游科技(中国)有限公司俱乐部",完成注册。

第三条 一般会员资格

1.3.1 凡神游科技市场活动的参与者均可成为神游俱乐部一般会员。

1.3.2 该参与者可以在神游科技的网站www.iQue.com进行注册成为一般会员。

1.3.3 该参与者也可以在参与神游科技的市场活动过程中登记个人资料,成为一般会员。

第二章 会员的权利和义务

在俱乐部的各种活动正式启动后,会员权利方可生效

第一条 一般会员权利

2.1.1 获取神游科技组织的各类活动的信息;

2.1.2 获得神游科技出品的最新硬件产品资讯和游戏信息;

2.1.3 获得神游科技发布的各种游戏技巧;

第二条 用户会员权利

2.2.1 享有一般会员的一切权利;

2.2.2 在接到神游科技的活动通知后,参加神游科技组织的会员活动;

2.2.3 享受神游科技提供的网站会员服务;

第三条 VIP会员权利

2.3.1 享有用户会员的一切权利;

2.3.2 有机会参与"小神游GBA游戏库"活动,免费借用小神游游戏卡;

2.3.3 有机会在得到俱乐部的活动通知后,参与"神游机免费带回家"活动,免费试玩神游机;

2.3.4 有机会在得到俱乐部的活动通知后,参与"神游机送游戏"活动,在指定场所购买神游机时,有权免费选购一款神游游戏;

第四条 会员义务

2.4.1 遵守《神游俱乐部章程》

2.4.2 保证会员登记注册资料的真实性、有效性;

2.4.3 在个人资料发生变动时,应通知俱乐部更改资料,保证资料的时效性;

2.4.4 VIP会员应自行使用VIP会员卡,不得转借他人;

2.4.5 VIP会员应妥善保管VIP会员卡,遗失或损坏时要及时通知俱乐部挂失;

2.4.6 VIP会员在办理补卡手续时,应向神游科技交纳VIP会员卡工本费××元。(待定)

第三章 权利的实现

第一条 会员权利仅在会员遵守《条例》、且会员活动或服务正式启动的前提下,方可实现。

第二条 会员违反本条例关于"会员义务"的规定时,神游科技保留取消该会员相关活动资格的权利

第四章 条例生效

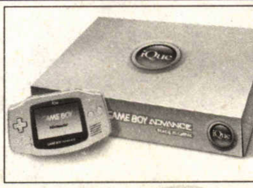
本条例自制定之日起生效。

第五章 条例解释权

本条例的解释权属于神游科技(中国)有限公司。

◀小神游主机的宣传图,"我的随身玩伴"将会是小神游销售的宣传语。

铂金版小神游包装效果图。▶



BETOP 北通产品

官方授权网络媒体 網易 NetEase www.163.com

协办媒体 游戏日

官方授权平面媒体 电子游戏软件

BETOP

http://www.betop-cn.com

挑战最高水平的实况电子竞技

8月·北京

★万元大奖等您拿★

北通电子竞技系列活动

北通2004 实况足球 精英争霸赛

比赛平台：PS2实况足球7国际版

比赛时间：分赛区：7月15日～7月30日

总决赛：8月7～9日

奖项设置：分赛区一等奖现金1000元

总决赛一等奖现金10000元

（总决赛现场另有实况强区大赛及2对2团队赛）

报名时间：6月5日～7月5日

报名办法：详情请登录北通网站

主办方

北通电子有限公司

协作媒体

PCHOME（电脑之家）/搜狐游戏频道/太平洋电脑网/大众软件/电脑商情报/完全实况/GAMEPRO/猫扑网/EG游戏论坛/电脑报/PS2中文网/小熊在线/体坛周刊/新亚游戏网站/游戏日/大学生杂志/中国网友报

分赛区城市

北京、上海、广州、成都、沈阳、长春、武汉、郑州、南京、西安、南宁、福州、济南、石家庄、天津、无锡

（注：此次活动解释权为北通电子有限公司所有）

拥 / 有 / 北 / 通 / 游 / 戏 / 更 / 轻 / 松

电子游戏的“新闻联播”

只需发送RD到335560

包月服务只需

15元／月

即可每日获得最新的国内外电视游戏新闻

游戏日＋游戏天地

两大权威媒体连手出击

游戏日

确保您每天第一时间

收到业界最新动态

游戏天地 GAME WORLD